
WORMS ARMAGEDDON: LA BATALLA DEFINITIVA
Game Over.....
795 Ptas.
4,78 EUROS
PORTUGAL 900 ESC (CONT)
LAS MEJORES DEMOS
EN EL CD-ROM
REPORTAJE ESPECIAL
ROSTROS CON CARISMA
PRIMER CONTACTO
Rollcage
Descent 3
Life Wired
Alpha Centaury
JUEZ Y JURADO
Baldur's Gate
Sanitarium
Asghan
Speed Busters
Test Drive 4x4
Thief: The Dark Project
S.C.A.R.S.
PowerSlide
Test Drive 5
Uprising 2
Silver
Return to Krondor
Skull Caps
F-16 Aggressor
Excesive Speed
Feeble Files
Abe's Exodus
Dominant Species
Año 2 • Número 16
Prens@ Técnic
00016
8 413042 087762
ZONAS
Internet: Juegos gratis
AUTOPSIA
Blackstone Chronicles
EDITOR
Caesar 3
NIVELES
Starcraft y Civilization 2
WORMS
ARMAGEDDON
GRATIS SUPLEMENTO GAME DEVELOPER
CURSO DIV GAMES STUDIO: INICIACIÓN •
3DMANÍA: MAPAS DE LUCES • DIRECTX: SONIDO •
TALLER 2D: CURSO DE ANIMACIÓN



La revista que te da MÁS: revista + libro + CD Rom



Encontrarás todo lo que estabas buscando en más de 260 páginas de actualidad, reportajes, análisis, comparativas, opiniones, novedades del mercado y avances de todos los próximos lanzamientos.

COLECCIÓN LIBROS
- Todos los meses en Más PC un libro técnico de regalo, con el número 2: Cómo programar en Java



MÁS CONTENIDO
- Más información
- Más formación
- Más entretenimiento



INTERNET
- Internet 2
- Cómo crear una tienda virtual
- Iridium

CD-ROM
- Curso de Word Interactivo
- Juego completo: Panic Soldier
- Demos: Simuladores de combate
- Navegadores, utilidades, shareware, etc.

DISEÑO
- Director 7
- Alias Maya
- Kai's Super Goo

REPORTAJES
- SGAE y Fundación autor
- Electronics Arts
- Windows 2000

MULTIMEDIA
- Enciclopedias en CD-Rom
- Arte: Miró y Museo Orsay
- Cosmos y Star Wars

SOFTWARE
- Net Tools Manager
- Novedades de Lotus: Sametime y Lotus 1.5

Prens@ Técnic@
Edita PRENSA TÉCNICA
Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2.
28037 Madrid
Tf: (91) 3.04.06.22
Fax: (91) 3.04.17.97

DOSSIER SEGURIDAD
En este número Especial sobre seguridad de 45 páginas
- Servidores, Routers, Firewalls
- Redes, Clustering, Hardlock
- Virus, Troyanos, Back-Doors
- Encriptación, PGP

HARDWARE
- Lo último y más novedoso del mercado. Entre nuestros análisis destacan: escáneres, aceleradoras, monitores y joysticks

No te pierdas el número 2 de Más PC

A la venta el **22 de Enero** sólo por 995 ptas.

editorial

Año 2 • Número 16



Prens@ Técnic

Director: Mario Luis
mluis@prensatecnica.com

Coordinador Técnico: Rafael Mª Claudín
gover@prensatecnica.com

Redacción: Ignacio Pulido

Colaboradores: Víctor Segura, Antonio Marchal, Jesús de Santos, Pedro López, Juan Suárez, Carlos Glez. Morcillo, Jesús Fdez Torres

Edición: Julio Crespo, Eva María Villanueva, Daniel Izeddin

Dirección de Arte: Francisco Calero

Jefa Dpto. Maquetación: Carmen Cañas

Maquetación: Manuel J. Montes, Marga Vaquero, Silvia M. Villanueva, José Antonio Gil, Mª José Jiménez

Portada: Francisco Calero

Publicidad: Marisa Fernández, Sonia Glez.-Villamil, Beatriz Generoso, Jorge González, Noelia Menéndez
marisa@prensatecnica.com
sonia@prensatecnica.com

Supervisión CD-Rom: Jesús Fernández Torres

Servicio Técnico CD-Rom: David Amaro
Horario de atención: tardes 4 - 6 h
E-mail: stecnico@prensatecnica.com

Secretaria de Redacción: Eva Cascante

Departamento de Suscripciones:
Sandra Fernández, Noemi Iscar
suscripciones@prensatecnica.com

Departamento de Administración:
José Antonio Rivas, Margarita Martínez

Departamento Comercial: Marcelino Ormeño

Redacción, Publicidad y Administración

c/ Alfonso Gómez 42, Nave 1.1.2
Madrid 28037 España
Tfno: (91) 304. 06. 22
Fax: (91) 304. 17. 97
Si llama desde fuera de España marcar (+34)
E-mail: epa@prensatecnica.com
http://www.prensatenica.com
Horario de atención al público:
de 9 AM a 7 PM ininterrumpidamente

Edita: Prensa Técnica

Director General: Mario Luis
Director Editorial: Eduardo Toribio
Director de Producción: Jorge Rodríguez
Director Financiero: Felipe Hernández
Directora Publicidad: Marisa Fernández
Director Comercial: Esteban Martínez

Fotomecánica: M y F
Impresión: I. G. Pantone
Duplicación del CD-Rom: M.P.O., Servicios Ibéricos, Grupo Cóndor
Distribución: SGEL. Avda Valdelaparra, 29 Alcobendas Madrid

Depósito legal: M-34090-1997
ISSN: 1138-2597

AÑO 2 • NÚMERO 16
Copyright 30-05-99

PRINTED IN SPAIN

Carismas peculiares y rostros con carisma. El mundo de los videojuegos no es otra cosa que nuestra particular galería de monstruos, una especie de gabinete del doctor Caligary de finales de siglo en el que se mezclan seres de la más diversa especie, una colección de freaks en la que se reúnen lemmings, orcos, elfos, mudokans, glukkons, zergs, protos, klingons, worms, y un largo etcétera que vamos a cerrar con los humanos. ¿Tanta necesidad teníamos de elementos diversos, tanta hambre de nuevos seres nos dejaron Tolkien y sus discípulos? ¿Tanto deseo de ser héroes a través de otros héroes? Pues, entre toda la maraña de seres del Más Allá, de un Acá Demasiado Próximo para ser cierto y de mundos que circundan uno y otro (el Más Allá y el Demasiado Acá), hay también un buen número de personajes heroicos más parecidos a nosotros, aunque sólo sea porque poseen las mismas características físicas, los mismos impulsos humanos y mejores resultados que los que siquiera hemos soñado.

Merece la pena, en definitiva, echar un vistazo a esos caracteres que nos han movido a través de décadas de interés lúdico, al menos a los más representativos de entre todos ellos. Por ello encontrarás en nuestras páginas un reportaje dedicado a esas criaturas de la imaginación de los creadores del medio. Son rostros que merece la pena observar con detenimiento, porque tienen todo lo que, de una manera u otra, es nuestro, nos pertenece. Rostros con carisma.

Por otra parte, nuestra revista está tan cargada de contenidos como en los últimos número. El videojuego que se ha alzado con la portada del mes es *Worms Armageddon*, la continuación de uno de los programas de estrategia por turnos más carismático (precisamente) de los últimos tiempos. Pero otros muchos títulos se encuentran a disposición de los lectores, entre los que destacan especialmente *PowerSlide*, *Baldur's Gate*, *Thief: The Dark Project*, *Test Drive 5* o *Abe's Exodus*.

El mes que viene os ofreceremos más títulos, más reportajes de calidad, más información y más demos en nuestro CD. Hasta entonces, pasadlo bien y no os olvidéis de nosotros. ¡Un saludo!

Sumario





CD-ROM DE PORTADA

DEMOS
- PowerSlide, simulador de coches.
- Uprising 2, estrategia y arcade.
- MIG-29 Fulcrum, simulador de vuelo.
- Sin, arcade 3D.
- Thief: The Dark Project, arcade 3D.
- Lode Runner 2, plataformas.
- King's Quest VIII: Mask of Eternity, aventuras 3D.

Shareware, Curso DIV, Imágenes, Código Completo, etc.

Revisa el contenido del CD de portada



DEMOS

LODE RUNNER 2



Las plataformas han tomado por asalto los ordenadores personales de un tiempo a esta parte, desmintiendo la general creencia de que se trata de un género más apto para el universo de las consolas. En esta ocasión se trata de una continuación de un clásico de las plataformas, *Lode Runner*, que nos ha llegado dispuesto a adaptarse a los tiempos que corren. Esta demo te permitirá sentir las fuertes emociones que puede proporcionar un programa de este tipo a sus aficionados.





DESARROLLADOR: GT
DISTRIBUIDOR: New Software Center
GÉNERO: Plataformas

THIEF: THE DARK PROJECT

A medio camino entre *Tomb Raider* y *Quake*, este programa parece tener la energía suficiente como para hacer algo de sombra a estos dos grandes de los videojuegos. No en vano se trata de un título perteneciente a Eidos, una casa que sabe muy bien dónde está la calidad (como ha demostrado, entre otros, en el caso de *Commandos*). En el programa tienes que convertirte en un hábil ladrón que se las verá y se las deseará para llevar a cabo la humilde labor que tiene en la vida.









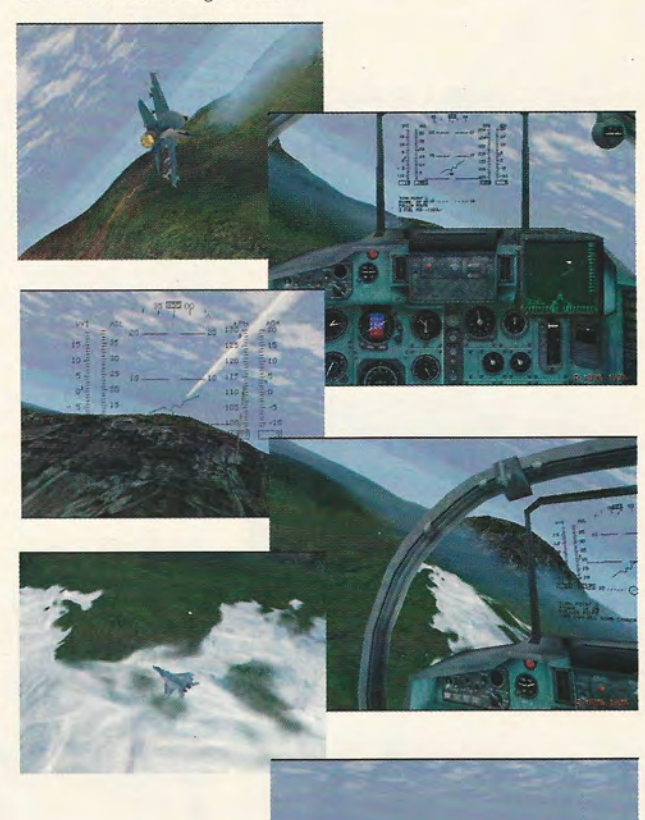




DESARROLLADOR: Eidos
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A
GÉNERO: Aventura 3D

MIG-29 FULCRUM

El segundo de los dos magníficos simuladores de vuelo de combate que se venden juntos al precio de uno aterriza en nuestro CD-Rom. Tienes que ponerte a los mandos de un potente MIG-29, un caza ruso de considerable poder destructor que tendrá que enfrentarse a su equivalente americano, el F-16 (en el número anterior os ofrecimos la demo del *F-16 Multirol Fighter*, el complemento de este MIG-29). El producto es aconsejable para quienes gusten de las emociones fuertes a gran altura.



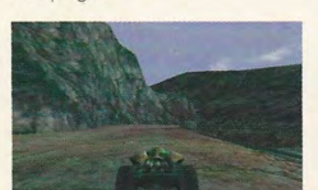
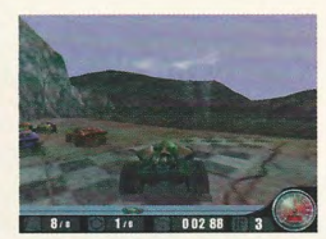
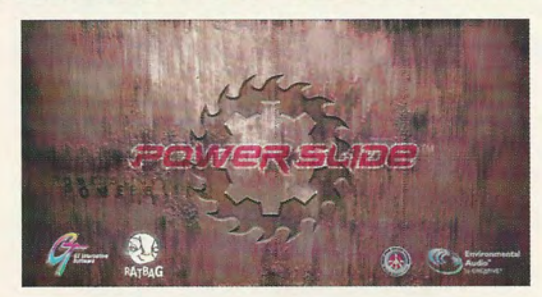
DESARROLLADOR: Novalogic
DISTRIBUIDOR: Erbe
GÉNERO: Simulador de vuelo

POWERSLIDE

Esta demo jugable te permite echar un vistazo a uno de los mejores programas de carreras de estos últimos tiempos. Con una libertad de movimientos considerable, en *PowerSlide* entras en un futuro en el que, después de acaecer una hecatombe, posiblemente nuclear, el único con-



suelo son las carreras de coches. Los vehículos que tienes que manejar son pequeños, resistentes y con una física maravillosa. Disfruta de un circuito para abrir boca de lo que es la excelente versión final del juego.




DESARROLLADOR: GT
DISTRIBUIDOR: Software Center
GÉNERO: Carreras

UPRISING 2

¿Estrategia o arcade? Hay ya unos cuantos programas que han unido tanto estos dos géneros que parece que casi se confunden, siendo tan diferentes como son. Después de títulos como *Battle Zone* o *Urban Assault*, ahora tienes que hacerte cargo de un vehículo de combate futurista, además de algunas torretas de defensa. Así pues, estrategia y arcade a partes iguales en un programa capaz de atrapar desde el primer momento. Esta demo servirá como anticipo de una versión final más que aconsejable para los "jugones" de pro.






DESARROLLADOR: Cyclone
DISTRIBUIDOR: Proein S.A.
GÉNERO: Estrategia y Arcade

KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

Podrás empezar a manejarte en el fabuloso entorno de este programa merced a esta demo. Gracias a ella podrás introducirte en un escenario tétrico y pantanoso de este especial programa y disfrutarás de algunas de las excelentes opciones del mismo. Entre ellas, cabe destacar la posibilidad de elegir las posiciones de las cámaras, de manera que podrás decidir desde qué punto de vista quieres luchar con tus enemigos. La saga continúa su camino sin perder un ápice de la jugabilidad original.






DESARROLLADOR: Sierra
DISTRIBUIDOR: Cocktel
GÉNERO: RPG

SIN

Uno de los mejores arcades 3D del momento no podía dejar de aparecer dentro de nuestro CD-Rom. Esta demo te permite empezar a jugar con el primer nivel del programa. No podemos dejar de recomendarte que compruebes la calidad gráfica disparando sobre algún cadáver. Es un poco macabro, pero de hecho se sigue desangrando. El programa está lleno de detalles como éste, que demuestran calidad, inteligencia y *savoir faire* por parte de los programadores.




DESARROLLADOR: Activision
DISTRIBUIDOR: Proein S.A.
GÉNERO: Arcade 3D



CONTENIDO CD

Niveles:



Este mes os traemos una buena dosis de la estrategia más clásica. Por un lado seguimos con nuestra particular campaña para *StarCraft*, Abalorio, además de facilitaros los niveles de un grupo de fans españoles. Volvemos de nuevo a *Civilization II* con un mundo fantástico y cuatro escenarios históricos. Además, tal y como adelantamos el pasado mes, hemos incluido el fabuloso editor de mapas para *Caesar III*. He aquí todos los detalles:

• Para *Starcraft*: un universo diferente para la campaña *Syndcraft*, el siguiente capítulo de la saga Abalorio y Khaydarin Secret, una creación de "Guido". Además de un mapa para un solo jugador. Por si fuera poco, incluimos el patch para la actualización 1.04.

• Para *Civilization II*: cuatro escenarios históricos que te llevarán desde la época de Alejandro Magno hasta los años en los que Napoleón cambiaba el mapa de Europa a su antojo. También os ofrecemos la modificación *Doom*, en la que se conjugan la fantasía y el desarrollo de estos juegos clásicos.

• *Caesar MapEditor*: un añadido que sin duda apreciarán todos los afortunados que ya hayan probado este gran juego. Con este editor podrás crear las provincias sobre las que luego levantarás tus ciudades. Esto incluye añadir pueblos nativos o accidentes naturales, por ejemplo.

BROWSERS:

NETSCAPE COMMUNICATOR 4.08, INTERNET EXPLORER 4.01

DRIVERS:

DIRECTX 6.0

ACDSEE 2.3.



Visor gráfico de gran rapidez que permite mostrar en pantalla una *preview* de los ficheros de un directorio o, si lo prefiere, mostrarlos uno tras otro automáticamente. El programa soporta los siguientes formatos gráficos: BMP, GIF, JPG, PCX, PNG, TGA, TIF y Photo-CD. También incluye opciones zoom, impresión y conversión de la imagen actual en fondo de pantalla de Windows.

ANTIVIRUS ANYWARE PARA WINDOWS.

Útil antivirus que detecta los virus que conoce y los nuevos. Puede trabajar residente y verificar todos los archivos que se baje de Internet.

ACROBAT READER 3.0.

Lector de ficheros con formato PDF.

GRAPHICS WORKSHOP



Visor gráfico que incluye una gran cantidad de opciones muy diversas. Entre ellas están: Procesos Batch, GIF animados, PSD de Photoshop, CAM de Casio, KDC (Kodak Digital Camera), FIF (Fractal Image), opciones de escáner y muchas otras opciones.

PAINT SHOP PRO 5.01.



Programa shareware de retoque fotográfico por excelencia. Incluye la mayoría de los filtros con los que cuentan los programas comerciales. En esta nueva versión puede utilizar los Plug-ins de Photoshop.

SEA GRAPHICS VIEWER 1.3.

Uno de los mejores visores gráficos para MS-DOS. Permite previsualización de las imágenes y admite resoluciones de hasta 800x600 en millones de colores y 1280x1024 en 256 colores. Soporta los formatos gráficos JPG, TGA, BMP & RLE, TIFF, PCX, GIF, LBM (IFF), PSD, CEL, Dp2E-LBM, BBM & PCC, PNM (PBM, PGM, PPM) y PNG, y de animación FLI,FLC y AVI.

VIRUSSCAN DE MCAFEE 3.1.8.

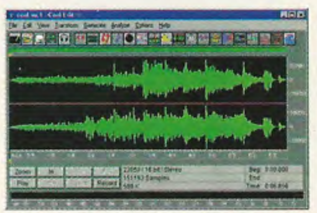
Es uno de los antivirus más extendidos. Es capaz de detectar y limpiar una gran cantidad de virus, también es capaz de trabajar residente en memoria y detectar cualquier virus que entre en el sistema por cualquier medio, ya sea por disco, Internet o red local, el VShield se activa y avisa de que hay un virus.

WINZIP 7



La última versión del compresor de archivos más conocido. Permite trabajar con diferentes formatos como ARJ, LZH, ARC, TAR, TGZ, Unix Compress, UUEncode, XXencode, BinHex, MIME, y cómo no, ZIP.

COOLEDIT 96



Este programa de edición de audio, permite utilizar las funciones más cotidianas como cortar, pegar, grabar o reproducir todo ello con la posibilidad de poder seleccionar bloques del fichero de sonido. Además proporciona opciones para modificar frecuencias o crear efectos.

Clasificadores de CD-ROMs, CD-Audio, CD-i, CD-R, Compact Disk, CD-Consolas y el nuevo formato DVD.

Nueva serie portátil multiuso FOLIO con capacidd para 12, 24 y 48 CDs, Zips y disquetes

Desde 3.995 pta

La serie de clasificadores CD3 es la única que cumple *todas* las recomendaciones de almacenaje de los fabricantes de CD´s, permitiendo clasificar verticalmente colecciones enteras de CD-ROM´s o Compact Discs en un espacio mínimo sin que se toquen ni se rocen entre sí. Disponen de un sistema patentado de índice, regleta y botón deslizante para localizar y sujetar el CD-ROM elegido en la tapa superior al abrirlo, para cogerlo fácilmente con los dedos sin tocar la superficie de lectura del láser. Premio a la innovación tecnológica en USA en 1996. Disponible en modelos portátil rígido (con capacidad para 20 CD´s), FOLIO (con capacidad para 12, 24 y 48 CD´s) y de sobremesa con o sin asa con capacidades para 40, 60 y hasta 80 CD´s en colores beige o negro.

Disponible en grandes almacenes, grandes superficies, tiendas de informática y los siguientes puntos de venta:



(91) 564 18 86

Importador exclusivo para España y Portugal
(Venta exclusiva a distribuidores)

www.kdc.es

LA CORUÑA	INFOTRÓNICA FERROL	(981) 35 99 93
ALICANTE	TIEN 21 (FERRETERÍA PROGRESO)	(96) 538 11 45
ASTURIAS	GALASTUR INFORMÁTICA	(98) 533 04 19
BALEARES	W-MEGA	(971) 29 66 55
BALEARES	LUDINFO	(971) 71 29 18
BARCELONA	TECHNO PLANET	902 464 464
BARCELONA	BEEP INFORMÁTICA (OCI 84)	(93) 225 81 75
BARCELONA	OPEN MULTIMEDIA	(93) 457 82 75
BILBAO	BEEP INFORMÁTICA (ATME BILBAO)	(94) 441 91 98
BURGOS	VOBIS (INGESBURG)	(947) 22 83 66
CASTELLÓN	AGORA TELECOM	(964) 72 21 37
MADRID	HOLLYWOOD MULTIMEDIA	(91) 447 26 19
MADRID	INFORMÁTICA Y FUTURO	(91) 345 00 17
MÁLAGA	VASCO INFORMÁTICA	(952) 21 98 92
PONTEVEDRA	VOBIS (GALVEN INFORMÁTICA)	(986) 21 30 82
STA. CRUZ DE TENERIFE	WONDERTECH	(922) 24 26 03
TARRAGONA	GRUP INFORMATIC I SERVEIS	(977) 44 63 43
TOLEDO	LOBATO VIVAR	(925) 22 14 10
VALENCIA	DISPROIN LEVANTE	(96) 361 36 65
ZAMORA	INFOZAMORA	(980) 51 52 16
ZARAGOZA	ICIS INFORMÁTICA	(976) 75 26 25

Venta a Domicilio:

CLUB MULTIMEDIA
Llamada gratuita: (900) 180 363

MISCO
(91) 843 50 00

Círculo ASM
(902) 21 00 44

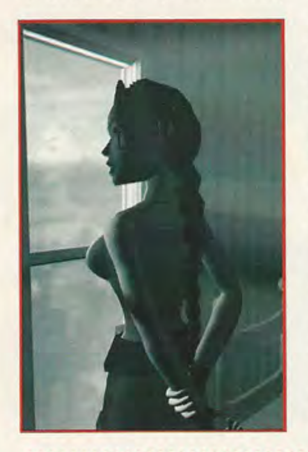
ACTION
(902) 18 16 14

Lara, más guapa que nunca

Eidos ha montado en Internet una página dedicada exlusivamente a la película que Paramount va a realizar sobre la sex symbol más famosa del ciberespacio. Si os dais una vueltecita por ahí (*www.tombraider.com/themovie*)



encontraréis muchos mensajes del tipo "próximamente" y la promesa de que dentro de poco, en ese mismo lugar, se revelará la actriz que finalmente representará a Lara Croft en una película que, cuanto menos, tendrá mucha acción (la calidad de la misma será un tema más cuestionable). Sin duda, será motivo de polémica si a esta heroína le sienta mejor la piel real que las cuidadas texturas, y no es que dudemos de la belleza de la enigmática actriz, sino que el personaje podría perder precisamente el encanto que la ha catapultado a la fama.



Con motivo de hacer a Lara Croft un personaje más vivo, a la gente de Eidos se les ha ocurrido otorgarle una fecha de cumpleaños. Así que actualizad vuestro calendario para el día 14 de Febrero. A buen seguro, en esa fecha aparecerán cientos de tarjetas de felicitación en todas las páginas dedicadas a tan mencionada heroína.

Se disparan los gastos en publicidad

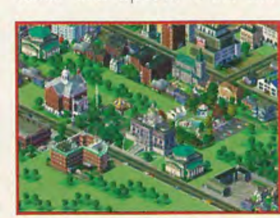
Los gastos en promoción en el mundo de los videojuegos están comenzando a equipararse con los de la industria del cine. Nos ha llamado especialmente la atención el nuevo título de Psygnosis, *Rollcage*, en el que se ha invertido nada menos que 2.3 millones de dólares en marketing. Esto incluirá anuncios de televisión, aunque sólo podrás verlos si te encuentras en Estados Unidos durante Abril o Mayo. El juego, como tendréis la oportunidad de comprobar en nuestro próximo número, trata de una futurista carrera entre coches a los que no parece importarles dónde está arriba o abajo y que además tienen muy poca consideración hacia el entorno urbano. Hemos tenido la oportunidad de jugar a una beta y desde ya auguramos un futuro brillante para semejante título, venga o no acompañado de una campaña publicitaria de tal calibre. La banda sonora del juego estará a cargo de Fatboy Slim, EZ Rollers y Aphrodite, entre otros.

Otra distribuidora que va a dar el golpe en el aspecto publicitario será Electronic Arts con el lanzamiento de *Sim City 3000*. De hecho, aseguran que será la promoción más grande jamás hecha en juegos para PC. Ésta incluye, al menos en Estados Unidos, un acuerdo con Domino's Pizza y la distribución de miles de demos.





No han de extrañarnos semejantes inversiones en el mundo lúdico-informático. Para comprobar que tales gastos están justificados sólo hay que echar una ojeada a las ventas de software. Por ejemplo, *Star Craft*, que ha sido el juego más vendido globalmente en 1998, está ya en manos de más de un millón y medio de compradores, y es el tercer título de Blizzard que supera el millón y medio de ventas (los anteriores fueron *Diablo* y *Warcraft II*). Así que es de esperar segundas y terceras partes, más inversiones en publicidad y que siga el vertiginoso desarrollo de esta industria de enorme potencial.







Pack Digital Dreams



La compañía multimedia Digital Dreams pone en circulación dos estupendos paquetes de juegos a bajo precio. Se trata de *Total Races* y del *pack Total Games 2*. En el primero de ellos nos ofrecen tres juegos de carreras de distinto tipo: motos, fórmula 1 y rally. Los amantes de este género no podrán pasar por alto un producto que rebosa jugabilidad por los cuatro costados con una inmejorable relación calidad / precio.

El primer juego, de nombre *Super Bike Racing*, no es otra cosa que un simulador de motos centrado en carreras reales. Con varias modalidades de juego y posibilidad de editar algunas de las opciones, es precisamente una buena opción si gustas del género. En *Grand Prix Racing 98* te introduces en uno de los maravillosos bólidos de fórmula 1. No es un título que pretenda competir con los grandes del género, pero sí ofrece jugabilidad, calidad de imagen y fidelidad al mundo de la fórmula 1. Por su parte, *World Wide Rally* nos introduce en el fascinante mundo de las carreras de rallies.

EL *pack Total Games 2* continúa en la tradición del anterior producto homónimo de la casa. En esta ocasión ofrece tres nuevos productos: *Echelon*, *Cyberball* y *Motoboat Thunder Offshore 2000*. El primero es un programa de estrategia en tiempo real dedicado a los amantes del género. El segundo es un *pinball* clásico, con posibilidad de dos modos de pantalla, que nos permitirá introducirnos una vez más en el mundo de los *flipper*. El tercero es un simulador de lancha motora que recuerda en buena medida a los que hemos podido ver en los salones de máquinas recreativas.





Juegos del pasado, recopilaciones del presente

Newsoft tiene una peculiar oferta en el mercado. Se trata de unas cajas que contienen una selección de programas agrupados bajo diversos títulos. Estas colecciones, o *packs*, son: *La caja de los juegos*; en la que se incluyen cuatro Cds con cerca de 6000 juegos, es decir, demos y shareware; *El Cd Rom de los juegos 3D* incluye juegos listos para ser ejecutados sin necesidad de instalación y más de 5000 niveles; *El Cd Rom de los juegos Max*, que incluye más de 300 juegos que también pueden ser ejecutados desde el propio Cd. Ninguna de estas recopilaciones incluye grandes títulos completos, sino demostraciones y algún que otro programilla shareware, no por eso poco entretenido. Se podría decir que Newsoft ha escogido cantidad en vez de calidad, pero no están engañando a nadie: el atractivo de estos *packs* es que podemos repasar todos los géneros, y alguna que otra curiosidad, sin necesidad de instalaciones y en poco tiempo. Son algo así como los CDs que distribuyen las revistas pero a lo grande.



Otra de sus ofertas es *El CD-Rom de los juegos completos*, seis juegos que, esta vez sí, pueden ser jugados de principio a fin. La calidad media de cada uno de ellos se corresponde con el precio total del *pack*, su finalidad es, sencillamente, la de entretener. Y lo consiguen.

Newsoft ha conseguido reunir en estas económicas cajas una variopinta selección que hará las delicias de todos los que disfrutamos explorando un CD y deseamos que las sorpresas no terminen nunca. Puede dar la sensación, cuando ya llevamos vario tiempo con estos CDs en nuestro lector, que son algo así como buscar oro por entre mucha paja. Pero, al fin, ese oro también se encuentra.









AUTOPISTA AL CIELO

Próximamente

Star Treck Tng	Proein
Alpha Centauri	Electronic Arts
Drakan	Psygnosis
Nations	Psygnosis
Vampire	Proein
Loose Cannon	Microsoft
Civilization Call to Power	Proein
Alien Vs. Predator	Electronic Arts
Chessmaster 7000	Proein
C&C Tiberian Sun	Electronic Arts
Creatures 3	Proein
Diablo II	Coktel
Dungeon Keeper II	Electronic Arts
Gabriel Knight III	Coktel
Kingpin	Proein

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN. SEGUIMOS ESPERANDO VUESTRAS CARTAS Y CADA MES SORTEAREMOS CINCO MAGNÍFICOS WORLS WIDE RALLY.

LOS GANADORES DEL SORTEO HAN SIDO:
MARIO PALACIOS PINTO (ZARAGOZA)
FRANCISCO JAVIER LUNA PACHECO (BARCELONA)
JOSÉ MANUEL RODRÍGUEZ DE JARO (GRANADA)
JOSÉ CARLOS LÓPEZ LÓPEZ (MÁLAGA)
DIEGO VICENTE GARITAS (TERUEL)

¡ESPERAMOS VUESTRA PARTICIPACIÓN!

NOMBRE Y APELLIDOS: ______________________
DIRECCIÓN: ______________________
POBLACIÓN: ________ CÓDIGO POSTAL: ____________

Mis juegos favoritos son:
1)____________
2)____________
3)____________
4)____________
5)____________

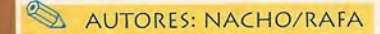
GAME OVER – TOP 25
C/ Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2 – 28037 MADRID



1	1	Quake II	Id software
2	2	Starcraft	Blizzard
3	4	Fifa 98	E.A.
4	5	Tomb Raider	Eidos
5	15	Comandos	Eidos
6	6	Age of empires	Microsoft
7	5	Warcraft 2	Blizzard
8	8	Monkey Island 3	Lucas Arts
9	7	Red Alert	Virgin
10	10	Myth	Eidos
11	12	Pc Fútbol	Dinamic
12	10	Civilization 2	Microprose
13	24	Broken Sword	Virgin
14	13	Hearth of Darkness	Infogrames
15	12	Lands of Lore 2	Virgin
16	16	Hexen 2	Raven
17	14	Heroes 2	3Do
18	21	Blande Runner	Westwood
19	25	Screamer Rally	Virgin
20	17	Diablo	Blizzard
21	18	Snow Wave	Hammer
22	–	Quake	Id
23	20	Dune Nuken 3D	3D Realms
24	19	Jedi Knight	Lucas Arts
25	22	Unreal	Epic

Doce personajes para una odisea inacabada

ROSTROS CON CARISMA



Nos han acompañado durante mucho tiempo y todavía les queda cuerda para rato. No en vano, en ocasiones su personalidad es motivo de un éxito de ventas. En este reportaje no analizaremos el porqué de este fenómeno sociológico. Sólo queremos añadir nuestro granito de arena para traer a estos personajes a la vida.

PAC-MAN

Juego: Pac-Man (*come-cocos* por estos lares) y derivados.

Características: Incansable comedor de "cocos", puntos energéticos y frutas con puntos extra. Su movimiento por la pantalla termina mareando a cualquiera, pero hay que tener en cuenta que los píxeles con los que se ha hecho su cuerpo son ya muy antiguos. Es un astuto cobarde hasta que se zampa lo que en la vida real serían considerados asteroides.

Historia: Quizá sea el abuelo de todos los personajes que aquí comentaremos, ya que su nacimiento se remonta a 1980, cuando Toru Iwatani comía una pizza e imaginó su forma al separar una porción. Quiso hacer un carácter lo más sencillo posible, evitando detalles que habrían de ser resueltos por la imaginación del jugador (aparte de que la tecnología de entonces no daba para mucho). El éxito fue inmediato. No limitó sus andanzas a las máquinas recreativas del momento, sino que su imagen apareció en camisetas, refrescos (¿os acordáis de los primeros anuncios de 7Up?) y demás parafernalia de *marketing*.

Cita: Wico, wico, wico, wico...

LARRY

Juego: Toda una saga que lleva su nombre y abarca, hasta ahora, siete capítulos y un Casino.

Características: Su forma de vestir bien podría ser la referencia que tomar en cuenta de lo que es el mal gusto. Tiene poco pelo, es idiota por naturaleza y un baboso de cuidado. Con todo, liga más que tú y más que yo (bueno, más que yo no). Por si quiere alguien tomar nota de su táctica, hela aquí: la persistencia, la carencia absoluta de vergüenza y la predisposición para ser humillado. Por añadidura diremos que todos sus juegos merecen la pena.

Historia: Fue el primer personaje emblemático de las videoaventuras puesto que, si no nos falla la memoria, su primera incursión en los ordenadores data de antes de las máquinas de 16 bits (aunque por entonces no se comercializó en nuestro país). Luego vino la adaptación de ésa su primera aventura a los ordenadores PC (cuando los 33 Mhz era una velocidad de vértigo). Desde entonces su buena racha ha sido imparable y se considera el personaje emblemático de una de las mejores desarrolladoras de videoaventuras: Sierra.

Cita: Hi Baby, ¿Estudias o trabajas?

LARA CROFT

Juego: *Tomb Raider I, II y III.*

Características: Físicamente es el ideal femenino llevado hasta la exageración: alta, guapa, piernas interminables, pecho y trasero sexualmente irreprochables y, además, voz cálida. Ahora bien, es de armas tomar: si el anterior personaje decidiera acercarse a ella, Lara no dudaría en echar mano a sus dos pistolas. También llaman la atención sus movimientos: nadie es capaz en igualarla a la hora de dar piruetas por el aire, y mucho menos con tanto estilo. Además, es irreprochable su forma de vestir: en cada aventura nos deleita con varios modelitos diferentes, no en vano su cuerpazo ha servido de maniquí para algunos pases de modelos en el ciberespacio.

Historia: Todos sabemos ya el trasfondo que acompaña al personaje: que si era una niña bien que tras un accidente cambió radicalmente de vida y se dedicó a la arqueología en vivo y en directo... O algo así. Con todo, es más importante todo el movimiento que se ha creado a su alrededor: presentaciones con azafatas de vértigo, la preparación de una futura película, su mención en los debates acerca del sexo virtual o sobre los programas enfocados a un público femenino, páginas y páginas en la Red que tratan de desnudarla, etcétera. Lara fue diseñada, según Toby Gard, para que tanto hombres como mujeres disfrutasen más jugando... por diferentes motivos. Su carácter fue planeado a fondo desde el principio: personalidad, sentido de la medida y la aventura , y todo bien mezclado con el estilo de alguien muy británico y dominante.

Cita: *Let's go adventuring* (vayamos de aventuras)



RYU



Juego: *Street Fighter, Street Fighter II* y derivados.

Características: Más sobrio que Clint Eastwood en cualquiera de sus películas, con una patada doble que hace las delicias de quien lo maneja y unos poderes mentales, fruto de la meditación, que puede enfocar en un proyectil de energía. Ryu fue el protagonista de *Street Fighter*, pero la fama le llegó con la secuela del juego. Éste inauguró los juegos de lucha tal y como hoy los conocemos: múltiples héroes con múltiples movimientos, alguno de los cuales podían ser efectivos a distancia.

Historia: Estamos ante otro fenómeno social, prueba de ello es la película que se hizo del juego. A la hora de la creación de este personaje, Manabu Takemura dice que buscaba un símbolo del arte marcial japonés (Budoka) y de la cultura de este país, en contraposición al americanizado Ken, quien junto a otros apareció en la segunda parte de la saga sin conseguir robar protagonismo al primero. Desde entonces, hemos visto a Ryu luchar contra todo un elenco de conocidos héroes (entre los que destaca la Patrulla X).

Cita: *You need more practice to stand a chance* (necesitas practicar más para tener alguna posibilidad).

KERRIGAN, QUEEN OF BLADES

Juego: *Star Craft.*

Características: Había que poner también a un individuo, o individua, proveniente del género de la estrategia y la elección ha recaído en *Star Craft*, el primer programa de este tipo que ha dado una especial importancia a sus personajes. Por medio de una trama que hilaba perfectamente una serie de variadas misiones, este juego nos puso en contacto con toda una galería de personajes, héroes y villanos, que tuvimos la oportunidad de manejar en combinación con nuestras tropas habituales. El caso de Kerrigan es bastante especial: la vimos como una heroica Terran dispuesta a sacrificarse para detener el avance de los Zergs y luego como la reina de aquellos contra los que luchó. Con este último aspecto sus poderes se multiplicaron: ya no sólo era capaz de volverse invisible sino que podía extraer energía vital de sus propias criaturas y utilizar en combate una especie de alas afiladas.

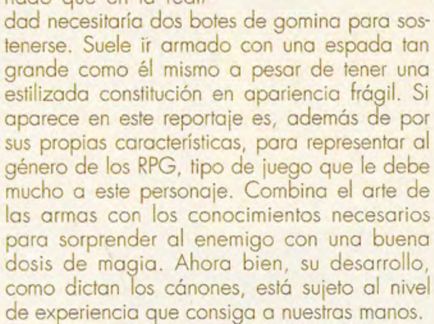
Historia: Kerrigan nunca tuvo una vida normal. Debido a su capacidad para desarrollar habilidades psíquicas, fue reclutada por un cuerpo de especialistas que más adelante se conocerían por "Unidades Ghost". Arcturus Mengsk, cuando aún no era el emperador de los terrans, la abandonó en una estación infestada de Zergs. El Gran Cerebro la capturó e hizo con ella toda clase de experimentos hasta convertirla en la reina de la raza más cartilagionsa del universo. Tras la muerte del Gran Cerebro a manos de Tassadar, Kerrigan gobierna sobre la mitad de las tribus de esta especie y está dispuesta a tomar por la fuerza el universo en *Brood Wars*.

Cita: *I am the Queen of Zergs* (soy la reina de los zergs)





CLOUD



Juego: *Final Fantasy VII.*

Características: Guapo al estilo manga, con un peinado que en la realidad necesitaría dos botes de gomina para sostenerse. Suele ir armado con una espada tan grande como él mismo a pesar de tener una estilizada constitución en apariencia frágil. Si aparece en este reportaje es, además de por sus propias características, para representar al género de los RPG, tipo de juego que le debe mucho a este personaje. Combina el arte de las armas con los conocimientos necesarios para sorprender al enemigo con una buena dosis de magia. Ahora bien, su desarrollo, como dictan los cánones, está sujeto al nivel de experiencia que consiga a nuestras manos.

Historia: Kenji Mimurao confiesa que, físicamente, Cloud no viene de ninguna parte en concreto. Se limita a seguir el ideal de la estática manga. Sin embargo, en cuanto a su personalidad, sí se puso un especial interés en que no fuera el habitual héroe de un videojuego. A tal efecto se planteó como un joven normal que tuviera la intención de convertirse en alguien fuerte, pero que está sujeto a las inherentes debilidades de todo ser humano (de hecho, Cloud, llega en un momento dado a disculparse, actitud que pone en evidencia sus contradicciones y la complejidad de su personalidad). Los programadores también acertaron con el trasfondo de su personaje: una ambición, una venganza y un cambio de ideales antes de comenzar su aventura (antes era de los malos).

Cita: ¿Te unirías al grupo?

ABE



Juego: *Abe's Oddisey, Abe's Exodus.*

Características: Se trata de un personaje salido de la mente de los chicos de GT, un Mudokan. Costilloso (es decir, delgado hasta el extremo), verde-azulado, con la boca cosida en un principio, andares de chuleta, actitud desgarbada y brazos larguísimos. Tiene algunas aficiones poco recomendables, como tirarse pedos o pegar bofetadas a sus congéneres. Además, posee las cualidades de la mayor parte de protagonistas de los programas de plataformas: corre, anda de puntillas, rueda, etc.

Historia: Los Mudokans fueron esclavizados por los Glukkons con el fin de elaborar la carne de otros animales. Sin embargo, cuando la carne empezó a escasear decidieron utilizar la de los propios Mudokans. Abe se entera por casualidad de los terribles planes de los Mudokans y pone manos a la obra para rescatar a su pueblo. En la segunda parte, los Mudokans están al servicio de los Glukkons nuevamente, en esta ocasión para sacar huesos de un antiguo cementerio.

Cita: Lo siento.



GUYBRUSH

Juego: Saga *Monkey Island.*



Características: Joven y guapo, aunque para algunos tiene más bien un poco cara de estúpido. La estupidez, de todas formas, no desmiente su carácter de príncipe azul, rubio e ideal, con el impulso irrefrenable de rescatar a su dama de las garras del mal, encarnado en esta ocasión por el pirata LeChuck, mucho más inteligente y carismático pero, si los ánimos de los jugadores no decaen, predestinado a la derrota.

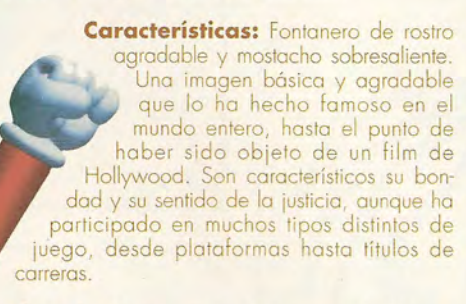
Historia: Los primero noventa fueron testigos de la aparición de este héroe indiscutible del mundo de las videoaventuras. Se trata de un clásico que ha sobrevivido al paso del tiempo, pues en fecha muy reciente obtuvo su tercera victoria frente a LeChuck (al menos bajo mi tutela). Para que quien no lo conozca se haga una idea, su misión suele consistir en lograr el dinero suficiente para embarcar y salir de la isla en la que empieza el juego, desplazarse a otra en la que se encuentra su amada, amén de un tesoro y mandar al Averno al malo.



Cita: Quiero ser pirata.

MARIO

Juego: *Donkey Kong*, *Mario Bros* y secuelas.



Características: Fontanero de rostro agradable y mostacho sobresaliente. Una imagen básica y agradable que lo ha hecho famoso en el mundo entero, hasta el punto de haber sido objeto de un film de Hollywood. Son característicos su bondad y su sentido de la justicia, aunque ha participado en muchos tipos distintos de juego, desde plataformas hasta títulos de carreras.

Historia: Mario nación de la mano de Shigeru Miyamoto, allá hacia el año 1981, en una primera aventura que se llamó *Donkey Kong*. Todas las características de su físico están motivadas por las escasas posibilidades gráficas de aquel momento. Una gorra que se puso para no mostrar el pelo, un mostacho que servía para diferenciar boca de nariz y así sucesivamente. Con el paso del tiempo, Mario se ha convertido en todo un símbolo lúdico.

Cita: Soy fontanero y trabajo con esmero.

GABRIEL KNIGHT

Juego: Saga *Gabriel Knight.*

Características: Es joven, aventurero, apuesto y dispuesto a meterse en los más variopintos problemas. Parece que los grandes terrores acechan a nuestro Gabriel, que como un arcángel se dedica a viajar por toda Europa con la sola fuerza de su inteligencia y saca las castañas del fuego a las altas esferas.

Historia: Empezó con una de vudú, siguió con una de hombres lobo y acabó con una de vampiros. El Más Allá en su forma más rastrera parece perseguir a nuestro héroe. Se trata de una serie de aventuras de Sierra, experta en este género y en su vertiente más terrorífica (como en el caso de *Phantasmagoria*). Los amantes del género no han escapado al atractivo de una saga en la que abundan los momentos angustiosos.

Cita: ¿Sabe quién...?

DUKE NUKEM

Juego: saga *Duke Nukem*, *Duke Nukem 3D*

Características: Este tío bueno es el Rambo del mundo de los videojuegos. Tiene el pecho siempre más o menos descubierto, cruzado por sus múltiples armas. Además, usa gafas de sol por muy oscuros que sean los túneles en los que se introduce y su pelo rubio está cortado al rape. Es de modales rudos y le gusta soltar frasecitas de tío duro. Es el protector ideal de todas las nenas.

Historia: Nació en el año 1990, y tuvo un éxito muy sonado en su versión shareware. Hasta el 93 no pudimos ver su segunda parte, y muy poco después apareció la tercera, *Duke Nukem 3D*, que todos disfrutamos con ojos atónitos, pues por aquellas fechas era el único capaz de hacer frente a los títulos de id Software. Todavía estamos a la espera de *Duke Nukem Forever*, aunque a nuestro querido Duke lo hemos podido ver como personaje en otros programas.



Cita: *Easy as pie* (esto está "chupao").

MAX

Juego: Serie *Carmageddon.*

Características: Está completamente loco. Disfruta atropellando gente, en lugar de dedicarse a ganar las carreras en las que participa como Dios manda. Es calvo, cuando aparece su rostro salvaje siempre se ve alguna gotita de sangre por algún lugar y, además, siente predilección por el escándalo. Quizá su nombre se deba al de *Mad Max*, aunque los protagonistas de la película australiana eran niños de teta comparados con él.

Historia: Surgió hace bien poco, un par de años bien hechos, pero su impacto ha sido sobresaliente. Protagoniza los programas de carreras más violentos de la historia del software de entretenimiento. Los títulos de la serie han saltado a la palestra con una facilidad inconcebible, apareciendo en programas de radio y televisión de interés general. En algún país han impuesto modificaciones en el programa.



Cita: Brrrm... (motor del vehículo) Pusssch... (inocente peatón atropellado) Je, je, je (risa interior y salvaje).

PlayStation

NOVEDADES



www.centromail.es



¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.



PRECIO VENTA AL PÚBLICO X.XXX | DESCUENTO SOCIOS Centro MAIL X.XXX

ABES EXODDUS


ALL STAR TENNIS '99


APOCALYPSE


BATTLESHIP


COLIN McRAE RALLY


COOL BOARDERS 3 — 7.490 PlayStation 500

CRASH BANDICOOT 3 WARPED — 7.490 PlayStation 500

DEVIL DICE — 6.990 PlayStation 500

DODGEM ARENA — 8.990 PlayStation 500

DUKE NUKEM: TIME TO KILL



FIFA '99


FINAL FANTASY VII


FORMULA 1 '98


GRAN TURISMO


HEART OF DARKNESS


HUGO


INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98


LIBERO GRANDE


MEDIEVIL


MEGAMAN LEGENDS


M. OWENS WORLD LEAGUE SOCCER '98


MORTAL KOMBAT 4


MOTO RACER 2


NBA LIVE '99


NFL XTREME



PEQUEÑOS GUERREROS


POCKET FIGHTER


PRO PINBALL: BIG RACE USA


RIVAL SCHOOLS


SPYRO THE DRAGON



TEKKEN 3 — 7.990 PlayStation 500

TENCHU STEALTH ASSASSINS — TENCHU STEALTH ASSAS 8.490 PlayStation 500

TOMB RAIDER III


WILD ARMS

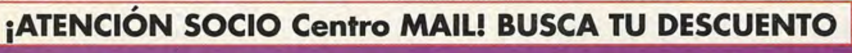

X-MEN VS STREET FIGHTER



A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es



IVA INCLUIDO

CENTRO MAIL

Próximamente los mejores juegos

UN FUTURO NO MUY LEJANO

Ante todo, variedad. El futuro más próximo se nos presenta repleto de programas de las más diversas características. Este mes hemos centrado nuestra atención en un simulador de carreras, un título de estrategia, un arcade clásico y un arcade tridimensional. Como veis, tenemos un poco de cada y todo ello es de gran calidad.

DESARROLLADOR	PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR	ERBE
GÉNERO	CARRERAS
LANZAMIENTO	MARZO

La mejor velocidad

ROLLCAGE

Muy pronto estará entre nosotros uno de los mejores programas de carreras de los últimos tiempos. Se trata de un título que, si no hace sombra a los grandes del género como *Need for Speed*, es porque se ha centrado en un ámbito de las carreras un poco distinto. Los protagonistas de este juego son unos vehículos "reversibles"; es decir, que si caes del revés, puedes seguir corriendo a una velocidad endiablada.

El punto más fuerte de este programa es su calidad gráfica, muy elevada en todo momento. Verás unos efectos alucinantes, con explosiones, ondas expansivas, rayos eléctricos y un largo etcétera que vas descubriendo con cada partida. Pero tampoco se queda atrás la física de los vehículos. Cuando entras en un túnel y el "cacharro" que tienes entre tus manos se sube por las paredes y avanza por el techo, lo cierto es que lo "flipas". No hay otra palabra que lo defina.



Los amantes del género no lo perderán de vista. Y no sólo ellos, sino también todos los que gusten de los buenos juegos y los que quieran sacar el mayor provecho de la aceleración por hardware. ✦



Puro nervio

LIFE WIRED

DESARROLLADOR	SCI
DISTRIBUIDOR	INFOGRAMES
GÉNERO	ARCADE
LANZAMIENTO	MARZO



Uno de los clásicos juegos de las máquinas recreativas y los primeros ordenadores vuelve ahora en un entorno 3D y preparado para los ordenadores que poseemos en estos días. Los creadores de programas como *Carmageddon* se han decidido por uno de esos títulos que ofrece diversión y jugabilidad sin los injustificados aires de grandeza de alguno de los juegos que nos llegan en estos días.

En *Life Wired* los jugadores tienen que tomar el control de una especie de pez que va rellenando una serie de cuadrados o figuras poligonales que componen un mapa. Tiene que conquistar cada uno de los cuadrados rodeándolo completamente. El objetivo es poseer más terreno que los demás cuando acaba una de las frenéticas pantallas del juego.

Marzo será el mes en el que podamos hacernos con este juego. Si los programadores se lo toman tan en serio como parece que se desprende de la fabulosa demo que nos ha llegado, se tratará de uno de los juegos más adictivos de esta temporada. Estad atentos a él. ✦







Esta vez sin claustrofobia

DESCENT 3

DESARROLLADOR	INTERPLAY
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S. A.
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	MARZO

El primer título de la saga vino en el momento adecuado con las suficientes innovaciones como para entrar dentro del olimpo de los clásicos. Era la época en la que todos nos quedamos boquiabiertos después de jugar a *Doom* y los desarrolladores descubrieron que había un filón detrás de la perspectiva subjetiva y los juegos por red. *Descent* también partía de esta perspectiva, pero con un detalle que terminó por alejarlo de todas las imitaciones y derivados del excelente programa de id: en vez de controlar a una persona, nos pondríamos a los mandos de una nave monoplaza. Esta idea trajo consigo toda una serie de retos, entre los cuales el principal era el asunto de la velocidad: un vehículo habría de ser significativamente más rápido que una persona. Este planteamiento cambiaría todo el desarrollo del programa: se necesitó un *engine* capaz de aguantar esas velocidades en un entorno 3D y que admitiera una vista total de 360º.



Si hemos repasado un poquito su historia, es porque esta tercera parte subraya precisamente aquellas características que hicieron de *Descent* un título tan aconsejable y que ahora han sido adaptadas al nuevo milenio. Esto es lo que podréis encontrar:

• Nuevo *engine* amparado con la tecnología de las tarjetas aceleradoras que será capaz de ofrecernos un espectáculo de efectos visuales como no hemos podido ver hasta ahora: efectos de niebla volumétrica, vértices flexibles, texturas generadas según se vuela, luz y sombras que caen en el lugar adecuado, espejos y superficies con capacidad para reflejar objetos, etc.

• Una avanzada inteligencia artificial que demandará mucho más que puntería si queremos acabar con los numerosos enemigos del juego. A este respecto, también llama la atención el buen acabado gráfico de los diferentes robots que encontraremos.

• Aunque se mantiene el espíritu original del juego y seguiremos volando por entre estructuras laberínticas, también tendremos la oportunidad de jugar en escenarios abiertos, todos muy diferentes entre sí y que afectarán de manera directa al desarrollo del juego. ✦

DESARROLLADOR	FIRAXIS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	MARZO

Las civilizaciones se prolongan...

ALPHA CENTAURY

Como ya habrán adivinado muchos lectores fieles a esta revista, este es un juego largamente esperado por nuestros redactores, en especial por uno de ellos, calvo y marginal, para el que la estrategia es el último reducto de esperanza vital que le queda. Se trata nada menos que de la continuación, en cuanto a argumento se refiere, del clásico *Civilization II*. Ya podéis encontrar la demo en la página web de Firaxis (*Firaxis. com*) y degustar un poco de la próxima joya en la estrategia. Después no tendréis más remedio que pasaros por la tienda hacia Marzo y adquirirlo, con todas sus opciones y vídeos multimedia. El desarrollo es bastante similar al de su predecesor, pero se han incorporado una serie de novedades que ya adelantan la complejidad de este título.







• Ingeniería social: según investiguemos nuevos conceptos sociales, podemos combinarlos en diferentes categorías para diseñar nuestra futura utopía.

• El aspecto diplomático es inmenso. Ya no nos limitaremos a sugerir intercambios entre recursos de la misma naturaleza, sino que tendremos la oportunidad, por ejemplo, de pedir información científica a cambio de mapas o comunicaciones. Además contaremos con el Gran Consejo del Planeta en el que proponer a las otras facciones iniciativas globales.

• Podemos diseñar las unidades que tenemos en el juego según vayamos investigando nuevas herramientas, de modo que, combinando éstas, podríamos conseguir un total de 32.000 unidades diferentes.

• El juego estará abierto a las manipulaciones del usuario: mapas, escenarios, cambiar gráficos, diseñar nuevas facciones, etcétera. ✦

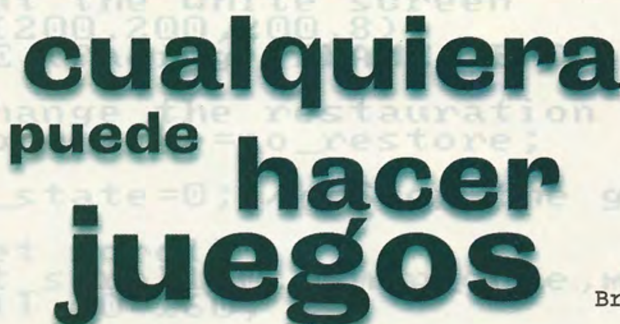
El 20 de Diciembre por fin llega...




Juegos comerciales con DIV 2


Editor de sonidos.

Y porsupuesto, seguiremos demostrando que...






Laberintos 3D.

Editor de mapas 3D

Ahora podrás crear juegos en red
Editor de mundos tridimensionales
Browsers para todo tipo de ficheros
Generador automático de sprites
Rutinas de inteligencia artificial
Mapeador de niveles para juegos 3D
Instalador profesional configurable
Más de 1.000 Bugs solucionados
Código optimizado para Pentium
Rutinas para manejo de textos
Sistema de sonido mejorado
Compilador más optimizado
Y un sin fin de funciones

¿ Cualquiera ?


Juegos en isométrica.

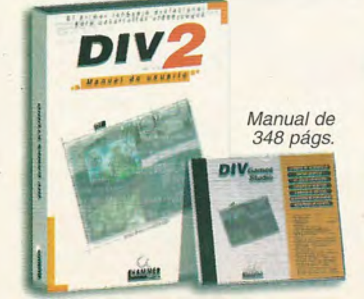
DIV manía

Revista Oficial
DIV GAMES

De venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas especializadas
Teléfono distribuidores +34 91 304 06 22 (ext. 137)

sólo **4.995** ptas.





Manual de 348 págs.

LA HERRAMIENTA PERFECTA
Un nuevo entorno de desarrollo que ha evolucionado tanto en sencillez de uso como en potencia y capacidad. Y además se han incluido un gran numero de herramientas nuevas que harán que DIV 2 y tu imaginación formen un equipo perfecto.

COMPATIBILIDAD 100% DIV 1
Esta versión de DIV 2 mantiene compatibilidad al 100% con la versión anterior y además incluye un gran numero de mejoras y aspectos perfeccionados que hacen que disfrutes aun más de los juegos que desarrolles.



Alfonso Gómez 42, nave 112
28037 Madrid. España
Tel: (91) 3.04.06.22
Fax: (91) 3.04.17.97

Distribución en Argentina • Take Off Multimedia • Pueyrredon 495
Tel / Fax: (1704) 656 8506 • E-Mail: net2land@net2land.com

DESARROLLADOR	TEAM 17
DISTRIBUIDOR	PROEIN S.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: SITRO

Despídete: tengo una oveja nuclear

WORMS



Los guerreros más pequeños del mundo del videojuego vuelven a la carga en un título que sigue en la misma línea de las anteriores entregas de una saga que ha logrado crear escuela: un buen montón de toques de humor, efectos especiales muy sencillos pero siempre acertados y una jugabilidad fuera de toda duda.

A muy pocos les habría convencido la idea, de haberla conocido antes de que la primera parte de este programa saliera a la calle. Y, sin embargo, hubo muchos que se apuntaron a la moda *worms*. El programa, en realidad, no ofrecía otra cosa que una estrategia sencilla e intuitiva, pero con una enorme capacidad para atrapar a los jugadores.

De todas maneras, el programa mejoró considerablemente con su actualización *Reinforcements*, que lo colocó en la primera línea del mercado dentro de su campo. Así, dejó abierto el camino a la segunda parte del juego, que poseía todas las cualidades del programa original y la actualización juntos. El éxito era seguro, y ha propiciado la aparición de esta tercera entrega de una serie que puede ser larga.

Uno de los mayores ganchos del programa era su excelente apariencia. Las imágenes de unos gusanitos belicosos, graciosos y agresivos, recorrieron las páginas del sector, y también las calles. Los personajes carismáticos tienen un indudable gancho con el público, y aunque el programa guardaba cierta similitud con los *Lemmings* (en el sentido de que sus protagonistas carecen, en realidad, de una personalidad que seriamente los distinga de los demás), lo cierto es que siempre se nos presentaron con un carácter más bien fuerte.





Esto pasa si se lucha en una rana.

Bien, pues éstas son algunas de las claves del éxito del programa. Queda por decir, naturalmente, que después de los contactos preliminares, cuando el público se acercaba a este programa no quedaba decepcionado. Ahora, por fin, nos llega la tercera parte de la saga. ¿Realmente merece la pena o sólo es un intento de aprovecharse del fuerte tirón que posee un programa de éxito?

UNOS GUSANOS REVOLTOSOS

Empecemos por los protagonistas del juego. Hay que recordar que se trata de gusanos, y un gusano es una cosa viscosa, más o menos pequeña, repulsiva las más de las veces, que puede seguir viviendo una vez divididas sus partes, que repta para moverse y que sólo en un caso se convierte en mariposa. Y los *worms* no son gusanos de seda. ¿Cómo hacer de este bicho desagradable un simpático personaje de videojuego?

Flexibilidad, sencillez y adicción son los ingredientes de esta una excelente receta

El secreto son un serie de movimientos suaves y no excesivamente bruscos, unas vocecitas graciosas que dicen frases con encanto (como *¡venganza!*, *¡caramba!*, *¡victoria!*) y un auténtico arsernal que los convierte en verdaderas potencias mundiales. Y, ¿quién no siente simpatía por una potencia mundial cuando cree que uno mismo tiene la posibilidad de ser una?

Las voces en castellano de los *worms* son simpáticas, como esas voces de dibujos animados que parecen infantiles pero no lo son, pues ningún niño de carne y hueso habla como un personaje de animación. Los animales tienen una serie de frases para cada una de las acciones que se repiten alternativamente. Todas ellas son comentarios después de haber realizado una acción, desde "Me muero" hasta "Victoria", pasando por un buen montón de "Enemigo a las doce", "Caramba", etcétera.

UN ARMAMENTO INMEJORABLE

Las posibilidades armamentísticas de cada uno de estos animalejos es enorme. Tienes a tu dis-



La vaca de la izquierda está mosqueada... tiene motivos.



Más de 300 alucinantes juegos shareware para jugar directamente desde el CD-Rom. Incluye navegador clasificado por categorías.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



Siente la emoción de los mejores juegos 3D, listos para jugar desde el CD-Rom sin necesidad de disco duro.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



Más de 250 juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM (desde cualquier unidad de CD).



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



Seis fantásticos juegos para PC, totalmente nuevos, en versión completa. Acción, habilidad, estrategia...Toda la diversión en un cd-rom.



PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



6 fantásticos juegos completos preparados para disfrutarlos directamente desde el CD-ROM. Fantasía, aventuras, habilidad, etc. Todo sin necesidad de disco duro.



PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Todos los mejores juegos de fútbol del momento en versión shareware para PC.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



Con Napión podrás visitar las épocas más remotas de la historia en una aventura 3D, en la que tendrás que hacer uso de tus mejores armas para luchar contra unos enemigos de lo más misterioso.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ | Windows™95 | 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Tu habilidad es la única arma de que dispones para llegar el primero en esta endiablada carrera. Hielo, barro, fuego... todo está en tu contra, pero con reflejos y astucia serás el CAMPEÓN.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ | Windows™95 | 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Maneja 6 personajes principales con diferentes armas. Más de 30 monstruos y enemigos distintos. Espectaculares gráficos 3D y más de 60 niveles.




PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Se avecina la más terrible invasión extraterrestre, miles de naves enemigas se preparan para atacar la Tierra. Tú eres la alternativa para salvar la especie humana de su total desaparición.



PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Se prepara un inminente ataque frontal. La MAFIA ha declarado la guerra. Defiende el sector de la ciudad que todavía no ha sido reducido. Elige las misiones y difruta de un auténtico subidón de adrenalina.



PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas



El juego de combate más inspirador. Seres mutantes se enfrentarán a tí en unos escenarios de lo más revelador.Comprueba tu poder y disfruta.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ | Windows™95 | 98 Por sólo 2.995 Ptas.

¡YA A LA VENTA!

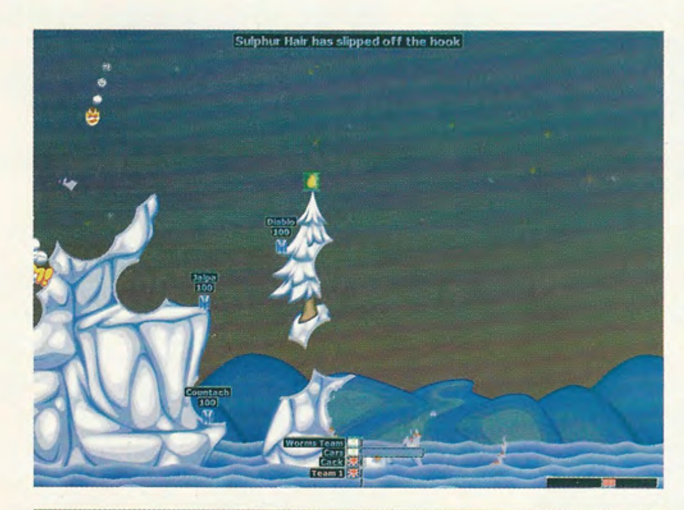
Disponible en quioscos, grandes almacenes y las mejores tiendas de informática.



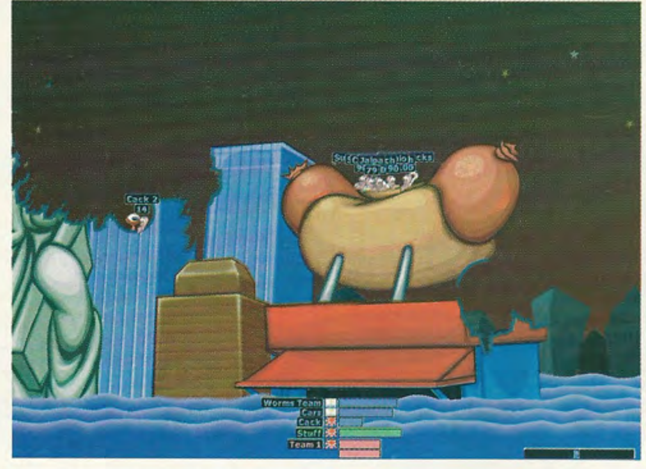


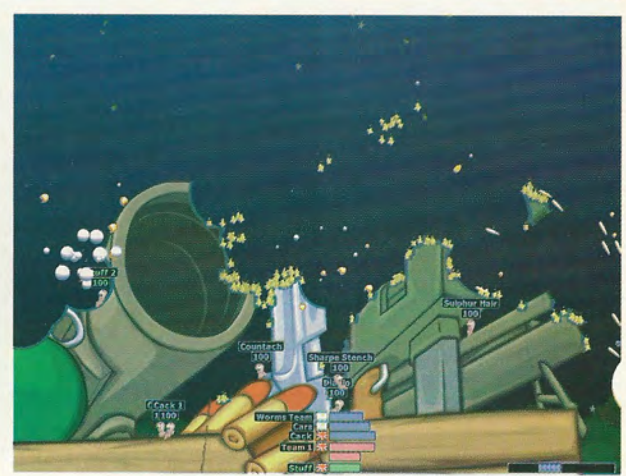


www.newsoft.es
www.newsoft.usa.com
Atención al cliente:902 414 414









posición armas arrojadizas, que pueden variar su trayectoria con el viento o seguir inamovibles, armas que sólo son útiles en la lucha cuerpo a cuerpo, minas y un largo etcétera que, además, cada uno tiene la posibilidad de modificar. En esta nueva edición han mejorado notablemente este apartado. El *worm* tiene un elevado número de posibilidades en este sentido. Puede volverse invisible, provocar un nivel bajo de gravedad, realizar la eutanasia, producir un terremoto e innumerables opciones más lo convierten en un programa muy completo.

De hecho, una de las partes más destacadas de este programa es el editor del mismo, que te permite variarlo prácticamente todo. Para empezar, puedes crear un equipo y editar todas las características del mismo. También puedes variar los terrenos en los que quieres jugar y, desde luego, las armas. Las combinaciones para modificar éstas son enormes, de modo que la vida del programa se alarga considerablemente. Por último, incluso las características del propio juego pueden ser modificadas a tu antojo.

Es uno de los apartados que más posibilidades otorga al programa. Es perfecto para que los pequeños grupos de amigos llevan a cabo sus particulares torneos





Construir puentes será a veces necesario.


Destellos y brasas: es el armagedon.



El número cuatro está bien a cubierto.



de juego. Porque, naturalmente, el programa contempla las opciones multijugador. Pero, para comprenderlas plenamente, hay que conocer el manejo del juego. Pues lo mejor es que jueguen varios usuarios en un mismo ordenador.

Se trata, en realidad, de un programa de estrategia por turnos, en el que, de todas maneras, nunca tienes tiempo para darte un respiro. En efecto, contra lo que muchos piensan, la estrategia por turnos no tienen por qué actuar en detrimento de la jugabilidad de un título. Tienes cerca de cincuenta segundos para efectuar tu jugada, en la que entra la posibilidad de desplazarte en un reducido espacio, lo que también lleva su tiempo (ten en cuenta que, como gusano, te arrastras).

Así, cuatro amigos recluidos en una habitación y viendo las evoluciones de los demás en un mismo ordenador disfrutarán mejor del juego, siempre y cuando no lleguen a los puños, claro. Es curioso que, con lo que se ha avanzado en los últimos tiempos con los juegos en red, los servidores de Internet dedicados a los juegos y toda la parafernalia con las opciones multiplayer, un sencillo programa con una interfaz a la antigua usanza ofrezca una calidad elevada y logre hacerse con el público. De todas maneras, desde luego es posible acceder a la gran Red para jugar con grupos de usuarios aficionados al programa.

Los programadores se han esmerado especialmente con el apartado gráfico del juego. Los escenarios en los que se desarrollan las batallas son ahora mucho más divertidos, si cabe, que los de las anteriores entregas. El juego debe correr en un buen equipo si se quiere disfrutar de los gráficos en alta resolución y, si se aprovechan todas las opciones del juego, merece la pena verlo en alta resolución.



Gusanos sobre bichos...esto es Kafkiano.

UN SONIDO CON GANCHO

El sonido es otro de los apartados que más han trabajado los chicos de Team 17. Cada uno de los efectos visuales del programa viene acompañado por su correspondiente sonido. Son explosiones, brasas crepitantes, bombas que salen despedidas, casquillos que vuelan... Por no hablar de lo comentado más arriba, las voces de los personajes, perfectamente dobladas a nuestro idioma, y con gracia por si fuera poco.

Es uno de esos juegos que admiten varios contrincantes en el mismo PC

Mención aparte merecen las melodías con que nos agasajan a lo largo del desarrollo del juego. Para empezar, en la misma pantalla de presentación, suena una melodía digna de Miguel Campoviejo, sólo que un poco más cañera de lo habitual. Es la tónica de todo el programa, que es amenizado por unos fondos de música más o menos digital pero muy cuidada en todo momento.



Aparte de las opciones de red, es posible jugar una partida rápida contra el ordenador, llevar a cabo una campaña o atreverse con el modo *deathmatch*. Nada nuevo, desde luego, pero todo ello muy jugable. Lo único que quizá no llegue a convencer a algunos usuarios es la opción de entrenamiento, que hay que pasar necesariamente para poder iniciar una campaña. No es demasiado difícil pasar el entrenamiento, pero sí muy incómodo, pues si por casualidad fallas en una prueba te ves obligado a realizar de nuevo todas las de esa sección.

Se trata, en definitiva, de un producto de alta calidad. Su mayor pega, probablemente, sea su excesivo parecido con la anterior entrega de la saga. Pues, a pesar de las nuevas posibilidades, sigue siendo más de lo mismo. Dicen que ya es el *Armageddon*, el acabose y se acabó, porque parece que será la última entrega. Al menos, de *Worms* tal y como lo conocemos. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P166, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200 64 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO 2	
TECNOLOGÍA	87%
GRAFISMO	88%
SONIDO	95%
JUGABILIDAD	95%
TOTAL	90%

UNOS GUSAMOS DE ARMAS TOMAR

DESARROLLADOR	▸	BIOWARE
DISTRIBUIDOR	▸	PROEIN, S. A.
GÉNERO	▸	RPG

AUTOR: IGNACIO PULIDO

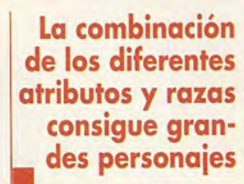
Bienvenido a un Reino Olvidado

BALDUR'S GATE

Sólo faltan los dados saliendo a través de nuestro monitor envueltos en los destellos de un hechizo. Y si no hay dados enredando nuestra partida, es porque el software se ha encargado, de llevar él solito esta parte tan especial de la imprescindible magia de un buen RPG. Este juego no es una renovación del género: es su cénit.



Quizá sea "completo" la palabra que mejor defina este juego basado en los "Reinos Olvidados" de TSR, la primera compañía que apostó (con el ya legendario *Dungeons&Dragons*) por los juegos de Rol. Y es completo en cuanto a su amplísimo escenario, diez mil pantallas en 5 CDs; a sus variados personajes, tanto aliados como enemigos; o a sus incontables hechizos, armas, etc. Pero también es "completo" si nos referimos a su acabado técnico, que ha permitido la exacta combinación de todos esos elementos. Otra palabra que viene a completar la definición de la anterior es "genuino", refiriéndonos a su planteamiento, pues sigue punto por punto el de los mejores RPG que hayan tenido el privilegio de pasearse frente a nuestros monitores.



La combinación de los diferentes atributos y razas consigue grandes personajes

El argumento está dividido en 7 capítulos y un prólogo, el cual se desarrolla a modo de tutorial en la fortaleza en la que comenzamos la aventura. En un ambiente de personajes "familiares" para nuestro héroe, aprenderemos a interactuar con la gente de este mundo, a robar, a buscar objetos, a comprar equipo o alquilar habitaciones. También pondremos a prueba nuestras habilidades para el combate, ya por medio de "profesores" que se molestarán en enseñarnos esta importante faceta del juego, o a través de los primeros enemigos... meros aperitivos, tan presuntuosos como débiles. Cuando nos sintamos preparados, o ya estemos cansados de tanta charla, nos acercaremos a nuestro maestro, le haremos saber que estamos preparados para la aventura y le acompañaremos fuera de los muros tan seguros que rodean nuestro hogar. A partir de ahora, comienza la loca carrera por acumular la experiencia necesaria para que nuestro personaje, y el grupo de héroes que lo acompañan, desarrolle las características que le facilitarán el buen término del viaje.



El diseño de los interiores es muy sugerente.

EL MAPA Y LAS LOCALIZACIONES

Como buen RPG, el desarrollo del juego no es lineal. Aunque siempre tengamos presente el lugar que debemos visitar y las tareas a llevar a cabo en el mismo, de nosotros depende el visitarlo antes o después, o escoger este o aquel otro compañero de aventuras, o seguir un comportamiento caballeresco o de auténtico antihéroe. El mapa está dividido en diversos parajes (bosques, montañas, pueblos y ciudades...) que podemos abandonar por cualquiera de sus extremos. Esto es, una vez que llegamos a su límite, se nos presenta una pantalla en la que aparecen las regiones que podemos visitar, siempre teniendo en cuenta el lado por el cual hemos abandonado el anterior paraje; si por ejemplo, cruzamos un bosque en dirección norte, sólo nos será posible acceder a través del mapa principal a los lugares que se sitúen inmediatamente al norte de dicho bosque. Cada vez que visitamos un lugar por primera vez, su nombre e imagen aparecerán en el mencionado mapa principal, de modo que nunca nos perderemos, aunque sí nos veremos obligados a atravesar una y otra vez regiones ya conocidas hasta llegar al lugar que deseemos. Esto, lejos de alargar el desarrollo de la



JUEZ Y JURADO · BALDUR'S GATE

Baldur's Gate



Así manejamos el equipo y su colocación.

Éstas son la habilidades de cualquier personaje.

historia con tediosos paseos, consigue dar al juego ese sentimiento de "andanzas" que tan bien encajan con un RPG

La realización de los gráficos de las diferentes zonas es exquisita. Desde los abruptos paisajes exteriores (bosques, desfiladeros, montañas, etc.) hasta el interior de los edificios (posadas, castillos, casas de particulares, etc.) pasando por un extenso decorado urbano-medieval. Es una gozada moverse bajo los diferentes tonos de las copas de los árboles (imágenes digitalizadas), mientras se escucha una música excelente amenizada con todos los ruidos que podemos oír en un bosque real, desde el piar de los pájaros hasta los aullidos del lobo. Para acentuar la ambientación, se han incluido unos efectos climáticos de lujo: día y noche, pasando por las diferentes tonalidades de la luz, y diferentes intensidades de lluvia. Es casi como estar en otro mundo.







LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE

Sin duda, el punto fuerte de todo buen RPG. En *Baldur's Gate*, este aspecto destaca por su facilidad y por todas las posibilidades que ofrece para que de verdad adecuemos nuestro héroe a nuestros gustos. Podemos importar nuestro personaje de anteriores títulos de la saga, en caso de crear uno nuevo estos son los pasos a seguir:

Durante la partida podremos actuar casi como nos dé la gana. Hay libertad de movimientos

Género: sin duda una opción políticamente correcta, máxime cuando las diferencias entre los hombres y las mujeres brillan por su ausencia en los "Mundos Olvidados". Tras esto, escogemos de una extensa galería un gráfico para nuestro rostro.

Raza: en el cuadro que acompaña estas páginas se hace una breve descripción de las mismas, aunque los avezados en este género de aventuras ya se las conocen a la perfección.

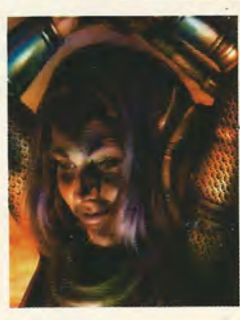
Clase: limitada por la elección del anterior apartado, es quizá la característica que más va a condicionar nuestro modo de juego. Ya sabéis: si os decantáis por el acero, ganaréis experiencia a medida que sufráis los golpes en vuestras carnes; si lo que os va son los sortilegios, más os vale situaros en la retaguardia de las batallas para "maquinar" más hábilmente vuestros hechizos.

Alineación: todo un estudio de diferentes inclinaciones morales, con su respectiva descripción. Más relevante de lo que en principio pueda parecer, ya que si, por ejemplo, hemos decidido ser honestos y legales y durante el juego nos dedicamos a robar y asesinar, las reglas no dudarán en ponernos en nuestro sitio.

Habilidades: determinadas por las anteriores elecciones, aunque admiten un margen de azar, ya que en princi-







LAS RAZAS DE FORGOTTEN REALMS

Humanos: la raza predominante, la que tiene a su merced la mayoría de los reinos y ciudades importantes de estos mundos. Se caracteriza por ser el grupo más social y tolerante, además de poseer grandes dosis de inventiva e imaginación. De cara al juego, un personaje humano puede optar por cualquier tipo de clase y llegar hasta cualquier nivel.

Elfos: más delgados y bajos que los humanos, con rasgos afilados y hermosos. Se tienen por frívolos y arrogantes, y es incuestionable su amor por la naturaleza, las artes o el humor inteligente. Poseen visión nocturna y suelen ser expertos en el manejo del arco y de la espada larga. Están divididos en varias razas menores (los Elfos Dorados, de la Luna, del Mar...)

Medio Elfos: elegantes y atractivos personajes que han sabido aprovechar las mejores cualidades de su mezcla de sangre. Por parte de sus ancestros humanos, poseen el don de la curiosidad y la inventiva; por otro lado, conservan el refinamiento y la sensibilidad artística de los elfos. Poseen infravisión y una limitada resistencia ante los encantamientos y hechizos de sueño.

Gnomos: incluso más pequeños que los enanos, muy perspicaces, amantes tanto de la naturaleza como de las gemas y las joyas. De cara al juego reciben una bonificación en el apartado de inteligencia a costa de la sabiduría.

Halflings: como humanos pequeños, de cara regordeta y terriblemente peludos en el empeine de los pies. Hogareños y poco aventureros, a pesar de ser my diestros (aunque poco fuertes) y de poseer cierta resistencia frente a la magia y los venenos.

Enanos: rudos y taciturnos seguidores de la cerveza y, sobretodo, del oro. Reciben una bonificación en el apartado de la constitución, pero una penalización en el de carisma y destreza.



Una zona clave de la historia.

CLASES DE HÉROES

No todas estas profesiones son accesibles a todas las razas, y no todas las razas se adaptan de igual manera a las mismas.

- Guerrero: recomendado para los amantes del combate sin vacilaciones.
- Explorador: para hartar al grupo con interminables marchas por el bosque.
- Paladín: para ir de bueno, justo y fuerte.
- Clérigo: bueno si quieres combinar armas (sin filo) con magia divina.
- Druida: uno de esos magos a los que les encanta ir por ahí recogiendo bayas.
- Mago: esos cobardes que tratan de deslumbrarnos con destellos y palabras raras.
- Ladrón: magnífica elección si te gusta ir hurgando de casa en casa, ajenas, claro.
- Bardo: elección políticamente correcta. Agradan a todos y todas.

También nos podemos encontrar con la opción multiclase (una combinación de las anteriores) y Mago especializado, para esos jugadores que, de todas formas, sólo van a utilizar un tipo de hechizo.

pio son el resultado de una tirada de dados. Luego se nos permite hacer una serie de ajustes. Las habilidades son: Fuerza, Destreza y Constitución (las principales de cara al combate); Inteligencia y Sabiduría (enfocadas a la percepción de nuestro entorno y al estudio de hechizos); Carisma (marca la pauta de comportamiento de los personajes artificiales con el nuestro).

Destrezas: llegados a este punto, el programa sólo nos permite escoger entre aquellos elementos que se adecuen con las anteriores elecciones. Por ejemplo, si decidimos ser un Druida ahora no debemos esperar tener un gran dominio de la espada larga. Aquí también escogemos, en caso de que sea posible, los hechizos que hemos aprendido y, de entre ellos, los que tenemos memorizados; es decir, aquellos que podemos usar automáticamente.

Apariencia: elección del color de nuestra piel, pelo y vestimenta. También escogemos el tipo de voz para nuestro héroe, ya que, otro de los factores que en *Baldur's Gate* propician una estupenda ambientación, son las exclamaciones y comentarios que hacen los diferentes personajes durante el combate.

COMBATE Y RESULTADO FINAL

Sin duda estamos ante un juego maravilloso. Pero que nadie se llame a engaño: es un RPG, no un arcade, a pesar de sus cuidados gráficos. Con esto sólo queremos decir que un aficionado a los juegos de acción se puede sentir algo decepcionado al encararse por primera vez en un combate. El desarrollo de éstos sigue la línea de los juegos de dados, por lo que la única novedad que el ordenador puede añadir es una perspectiva tan espectacular como los gráficos y efectos, además de la implícita facilidad con la que se desarrollan debido a las tareas que de forma automática realiza la máquina por nosotros; esto es, resultado de los daños, probabilidad de acertar, tiros de salvación, etc.



Esto es un abordaje en tierra.

Afortunadamente no todo va a ser señalar el objetivo y actuar, máxime cuando solemos controlar a una partida de varios héroes, sino que los momentos de lucha se plantean como un juego de estrategia táctica. Aquí es donde más importancia cobra el conocimiento que tengamos de nuestros personajes y la manera en la que los dispongamos. Como os estaréis imaginando, es vital situar a los guerreros más fuertes en primera fila, mientras que desde la retaguardia "amenizamos" el combate con arqueros y hechiceros... aunque no siempre es válida esta táctica, también depende de la clase de enemigo a batir.

Cualquier jugador encontrará un hueco en *Baldur's Gate*, un RPG genuino programado para no decepcionar a los fanáticos del rol y para introducir en el género a los "infieles". También contempla la opción multijugador, ingrediente que sin duda disparará la puntuaciónya de por sí altos de esta gran epopeya. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	Sí

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	90%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	95%
TOTAL	93%

IRRECHAZABLE INVITACIÓN PARA OTRO MUNDO



DESARROLLADOR	DREAMFORGE ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA

AUTOR: LUIS ALBERTO CONTRERAS

Sólo apto para esquizofrénicos

SANITARIUM



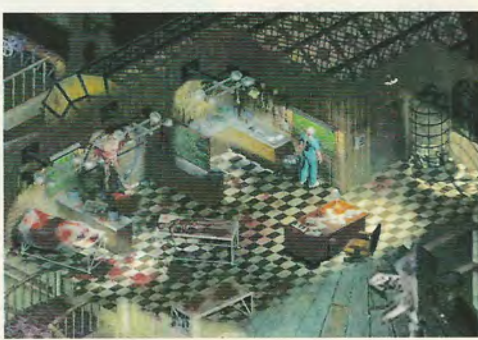
Parece que el tema de las enfermedades mentales y de los manicomios sigue siendo una de las fuentes de inspiración para el desarrollo de nuevas producciones. En esta ocasión le toca el turno a Sanitarium, que nos presenta una aventura con una de las tramas más complejas en la historia del género.



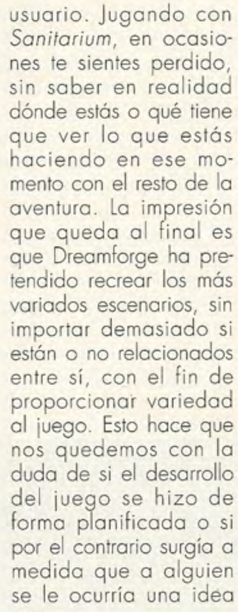








Los interiores han sido muy trabajados.



La elección de la paleta de colores fue excelente.

Una verdadera locura en forma de aventura gráfica es lo que nos ofrece Dreamforge Entertainment con *Sanitarium*. Al final casi no sabremos a qué personaje estamos encarnando o si lo que estamos viendo es real o imaginario. Iniciamos la aventura en medio de una escena dantesca dentro de lo que suponemos es un hospital psiquiátrico. Nuestra primera misión será conocer nuestra propia identidad, puesto que lo único que se nos ha presentado en la introducción del juego es un accidente de coche del que ni siquiera sabemos si sufrimos nosotros. Poco a poco conseguiremos descubrir que nuestro nombre es Max y que en realidad somos un médico psiquiatra que se encontraba investigando acerca de la forma de curar enfermedades mentales mediante la aplicación de una nueva terapia génica.

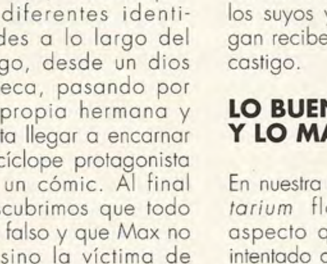
Uno de los puntos fuertes de Sanitarium es su flexibilidad para resolver episodios

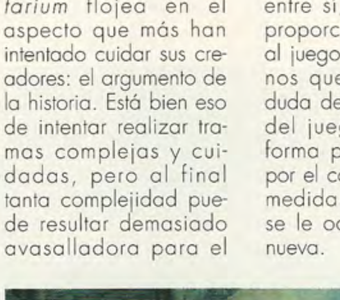
Pero a lo largo de su viaje, Max visitará mundos extraños: circos de locos, laberintos, poblados precolombinos... en los que tendrá que resolver los más variopintos enigmas. Y no conformes con ello, Max adoptará diferentes identidades a lo largo del juego, desde un dios Azteca, pasando por su propia hermana y hasta llegar a encarnar al cíclope protagonista de un cómic. Al final descubrimos que todo era falso y que Max no es sino la víctima de las ansias de protagonismo de un colega: el Dr. Morgan. Éste, temeroso de que el descubrimiento de Max pudiera hacer peligrar sus propias investigaciones, prepara el accidente de coche y manipula la mente de Max en un intento de deshacerse de él. Al final, el bien (como casi siempre) triunfa: Max puede volver a reunirse con los suyos y el Dr. Morgan recibe su merecido castigo.

LO BUENO Y LO MALO

En nuestra opinión *Sanitarium* flojea en el aspecto que más han intentado cuidar sus creadores: el argumento de la historia. Está bien eso de intentar realizar tramas complejas y cuidadas, pero al final tanta complejidad puede resultar demasiado avasalladora para el usuario. Jugando con *Sanitarium*, en ocasiones te sientes perdido, sin saber en realidad dónde estás o qué tiene que ver lo que estás haciendo en ese momento con el resto de la aventura. La impresión que queda al final es que Dreamforge ha pretendido recrear los más variados escenarios, sin importar demasiado si están o no relacionados entre sí, con el fin de proporcionar variedad al juego. Esto hace que nos quedemos con la duda de si el desarrollo del juego se hizo de forma planificada o si por el contrario surgía a medida que a alguien se le ocurría una idea nueva.

Pero *Sanitarium* también tiene sus cosas buenas, y entre ellas se encuentra la facilidad de manejo. Sólo con el botón izquierdo del ratón podremos desplazar a Max o utilizar cualquier objeto de nuestro inventario, que nunca será muy numeroso (lo que también es de agradecer). Los menús de juego también están simplificados hasta su mínima expresión, lo que hace que salvar o cargar un juego sea una tarea extremadamente sencilla. Otro punto a favor de este juego es la gran flexibilidad que ofrece. No necesitaremos realizar una acción concreta o interactuar con determinado personaje para















SI ESTÁS BUSCANDO LA SOLUCIÓN DE ESE JUEGO QUE SE TE RESISTE

Asómate a las páginas de esta completa guía de trucos y podrás defenderte de la mejor manera posible ante esos puntos negros de los juegos, esos lugares de los que no has logrado pasar.



Prens@ Técnic@

El especial definitivo de trucos de consolas

• Saturn • Nintendo 64 • Playstation •

595 ptas.

La Biblia de los trucos de consola

Saturn • Nintendo 64 • Playstation

Todos los secretos de las consolas

Prens@ Técnic@
www.prensatecnica.com

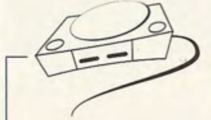






LOS MÁS IMPORTANTES *CHEAT* CODES DE CERCA DE 450 JUEGOS DE CONSOLA EXPUESTOS CON SENCILLEZ

Playstation. La fabulosa consola de Sony no tiene secretos para las páginas de este libro, que ofrece más de 2.000 trucos de los programas que han encumbrado a esta plataforma.



Saturn. En Saturno hay vida, como demuestra la permanente actualidad de títulos como Wipeout 2097, Bomberman, Tempest 2000, Street Fighter Alpha 2 y un largo etcétera cuyas claves te damos.



Nintendo 64. Turok Dinosaur Hunter, Super Mario 64, Forsaken, GoldenEye 007... Los mejores juegos de este clásico de las consolas y los trucos imprescindibles para ellos.









No faltan toques surrealistas y macabros.



El protagonista asume diversas personalidades.

poder conseguir un objeto. Eso sí, es recomendable hablar con todos los personajes que se nos presentan para poder conseguir importantes informaciones que nos ayudarán cuando estemos atascados en algún punto de la historia.

Es conveniente interactuar con todos los personajes del programa para conseguir pistas

Existe además otro aspecto del juego que no sabemos si considerar como pro o contra, y es que *Sanitarium* es un progama de muy fácil resolución. Esto es una desventaja para los jugadores experimentados puesto que, pese a que se trata de un juego largo, puede ser resuelto en 4 o 5 sesiones a lo sumo, teniendo en cuenta los retos con los que habitualmente nos estamos enfrentado en la mayoría de las aventuras gráficas que van apareciendo. Hasta los *puzzles* que se nos presentan a lo largo del juego pueden resolverse casi de forma automática. Pero, por otra parte, ello también facilita el que el resto de jugadores noveles o no acostumbrados a este género pueda introducirse de forma muy satisfactoria en este tipo de aventuras.

El aspecto gráfico general es bueno y, sin ofrecer nada excepcional, sirve para lo que se ha pretendido con esta aventura. Los escenarios están bien conseguidos, aunque quizás se eche en falta algo más de espectacularidad en algunos de ellos. Por ejemplo, el episodio en el poblado Azteca podría haber dado mucho más de sí. Cabe aquí, por otra parte, comentar algo con respecto a las numerosas animaciones cinemáticas que aparecen en ciertos momentos del juego. La idea está bien, pero no nos dejan demasiado satisfechos. Creemos que, tal y como están las cosas, a estas alturas puede ofrecerse algo más que algunos pequeños episodios protagonizados por personajes bastante inexpresivos y realizados muchos de ellos en blanco y negro. No, creemos que en estos tiempos hay que esforzarse mucho para ofrecer cosas nuevas a los jugadores, acostumbrados como estamos ya a grandes hallazgos en este campo.

Sin embargo, el sonido ya es otra historia. Es uno de los aspectos más cuidados de esta producción. La música es excelente, de lo mejor que hemos oído últimamente, y las voces de los diferentes personajes no lo son menos. Cada uno de ellos interpreta su papel a la perfección y esto es especialmente notable teniendo en cuenta la gran cantidad de personajes distintos que aparecen a lo largo de la historia.

Sanitarium es de fácil resolución para cualquier jugador con experiencia

Eso sí, tampoco hubiera estado de más acortar las intervenciones de algunos de ellos, ya que en ocasiones nos encontramos con párrafos larguísimos que dan pocas o ninguna pista al jugador. Menos mal que una de las opciones del juego es la de presentar el texto en pantalla, porque (como por desgracia es habitual últimamente) el juego está íntegramente en inglés.

PARA TERMINAR

Y poco más que decir de *Sanitarium*. Que estamos ante una producción media, que no descubre nada nuevo en este género y que podría haber sido mejor. El programa entretiene, se juega con facilidad y tiene sus cosas buenas, pero vista la variedad de aventuras gráficas que podemos encontrar en el mercado, la capacidad de un juego para poder sorprender al jugador se ha convertido en requisito imprescindible para el éxito. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MINIMOS	P133, 16 MB RAM
SISTEMA RECOMENDADO	P200 MMX, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	70%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	78%

UNA LOCURA GRÁFICA

LA PRIMERA REVISTA QUE TE ENSEÑA A PROGRAMAR JUEGOS

EL MEJOR MÉTODO PARA CREAR LOS JUEGOS QUE SIEMPRE DESEASTE

ANÁLISIS DE PROGRAMAS Y UTILIDADES QUE TE HARÁN DESARROLLADOR DE JUEGOS

EN PORTADA
TOKENKAI. Primer programa profesional realizado con DIV. Excelente estrategia en tiempo real.

REPORTAJES
StRAtOS. Grupo español que engloba a numerosos sellos programadores.

WORK IN PROGRESS. Actualidad lúdica de la mano de Balance y Hammer.

CURSOS DE PROGRAMACIÓN
ALGORITMOS, C Y ENSAMBLADOR. Conocimientos básicos para los futuros programadores.

DESARROLLANDO JUEGOS
ARCADES 3D. Introdúcete en el mundo de los arcades 3D.
AVENTURAS. Análisis de un género clásico.
ESTRATEGIA. Lecciones para acceder a este fascinante mundo.
RPG. Cómo conseguir uno de los maravillosos mundos del rol.

DIV
INICIACIÓN DIV. Claves para dominar este entorno.
DIV INTERNO. Cómo manejar las más avanzadas funciones de este programa.

JUEGOS DE LOS LECTORES
QA. Pariente lejano de Columns.
EXPLOSS. Juego explosivo.
CINQUILLO. Clásico juego de cartas.

Premios para los lectores • Estrategia • C y Ensamblador • Aventura • DIV 2 • Arcade

DIV manía

La primera revista dedicada a aprender a programar videojuegos

www.prensatecnica.com

Año 1 • Número 1

ESPECIAL TOKENKAI
Todo lo que debes saber sobre este próximo título de estrategia, el primer juego profesional programado con DIV

DIBUJO Y DISEÑO
Todos los trucos necesarios para que aprendas a moverte entre imágenes

INICIACIÓN DIV
Si aún no has tenido ocasión de acercarte a él, aprende a utilizar este entorno desde el principio

PROGRAMA TUS JUEGOS
Rol, estrategia, aventuras... Los secretos de cada género analizados paso a paso

DIV DEVELOPER
Ensamblador, C, algoritmos... Todos los lenguajes de programación para que aprendas a desarrollar tus juegos

SOFTWARE ESPAÑOL
La más candente actualidad lúdica: Balance y Hammer, dos compañías volcadas en el videojuego español

CONCURSO JUEGOS DIV

CURSOS DE PROGRAMACIÓN

POR FIN LLEGA DIV 2

AHORA CON OPCIONES 3D



ESTE MES EN EL CD ROM

- Demo avanzada de DIV Games Studio
- Imágenes Tokenkai en exclusiva
- Compiladores de C y Ensamblador
- Librerías de fuentes, texturas y sonidos
- Utilidades shareware

Prens@ Técnic@

Edita **PRENSA TÉCNICA** • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid • Tf: (91) 304.06.22 • Fax: (91) 304.17.97

DESARROLLADOR	GROLIER
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	PLATAFORMAS 3D



AUTOR: IGNACIO PULIDO

El tatarabuelo de Lara Croft

ASGHAN

Un hombretón armado con una espada que se dedique a matar dragones, no es argumento; sino una excusa para, en el mejor de los casos, desarrollar un buen juego de acción que aproveche el filón que en el género ha abierto la saga de Tomb Raider. Sin novedades, pero bien hecho y adecuadamente comercial.

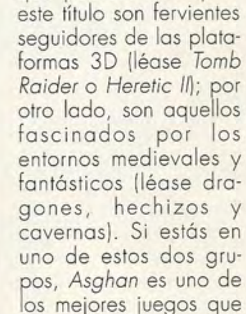


Lo primero que salta a la vista una vez que el juego ha sido instalado, es su más que sospechosa, pero en absoluto disimulada, similitud con la famosa saga de Eidos que tiene por protagonista a la mujer virtual más famosa de todos los tiempos (no decimos el nombre porque llevamos sólo una líneas y ya nos estamos repitiendo); de hecho, *Asghan* tiene su mismo engine. Esto, de cara al usuario, debiera ser considerado como una ventaja, al menos si el presunto jugador no está interesado en la originalidad de los nuevos títulos, sino en repasar una y otra vez su género preferido.



¿Una gema que flota? ¿La toco, no la toco, la toco...?

Y ya que hablamos del público, vamos a determinarlo en orden de que os hagáis una idea más aproximada del juego que tenemos entre manos: aquellos que pudieran comprar este título son fervientes seguidores de las plataformas 3D (léase *Tomb Raider* o *Heretic II*); por otro lado, son aquellos fascinados por los entornos medievales y fantásticos (léase dragones, hechizos y cavernas). Si estás en uno de estos dos grupos, *Asghan* es uno de los mejores juegos que tienes a tu disposición para empezar el año con buen pie.





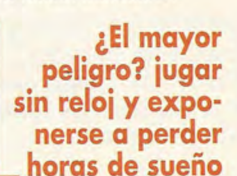
¿QUÉ OTRAS COSAS TIENE?

Poco más, si no tenemos en cuenta los diferentes gráficos, escenarios y enemigos. Ahora bien, de un diferente argumento por fuerza han de derivarse algunas diferencias en cuanto al modo de llevar a cabo un combate, por ejemplo. De modo que nada de sofisticadas ametralladoras con mirada de infrarrojos, aquí las diferencias se resuelven al viejo estilo: espadazo, cubrirse, media vuelta y golpe desde arriba. Puede que los golpes no sean muy variados – espada hacia adelante, movimiento de rotación, golpe largo, protección y un rápido golpe secreto- pero se adaptan a la dinámica del juego y no lo hacen monótono.



¿El mayor peligro? jugar sin reloj y exponerse a perder horas de sueño

A sabiendas de que a muchos seguidores del género lo que les gusta es la destrucción masiva a distancia, y ante la imposibilidad de incluir



ALGUNOS COMENTARIOS TÉCNICOS

Hay algunos malos detalles en cuanto a la programación de *Asghan* que no son excusables, máxime cuando, habiendo aprovechado el engine de otro juego, los desarrolladores deberían haber tenido tiempo de sobra para perfeccionarlo. Para el usuario normal, esto le pueden parecer minucias; pero nuestro cometido es sacarlas a relucir para demandar, dentro de nuestras posibilidades, juegos con un acabado perfecto.

No se interpolan las animaciones, luego el movimiento, sobretodo cuando se pasa de una acción a otra diferente, no es todo lo fluido que pudiese esperarse.

Las sombras de los personajes sólo se proyectan sobre un plano, restando "decimales" en cuanto a la sensación de realidad

Y, ya poniéndonos muy finos, podríamos decir eso, en la jerga de los programadores, que "le pilla mucho el barrido"; esto es, que en un bruscos movimientos de cámara podemos ver un *flasheo* (o destello) en la pantalla.

Otras características, en este caso positivas, son:

- Que la texturas encajan perfectamente, virtud que su predecesor, *Tomb Raider III*, no comparte.
- En un principio puede impresionar el movimiento de los fluidos. Una mirada más atenta revela que es sencillamente una rotación de textura con movimientos de vértices, aunque no por su sencillez deja de ser menos efectivo.
- Un elemento importantísimo, que poco tiene que ver con la programación en sí, es que está enteramente traducido al español.





Una imagen que enseña todos los tipos de flechas.


Es habitual toparse con enemigos que guardan una entrada.







ENEMIGOS Y ESCENARIOS

Enemigos:
- Lobo
- Halcón
- Yeti
- Hombre Gorila
- Golem
- Hombre Araña: guerreros y jefe
- Orco
- Mago
- Guerreros del Caos
- Pirañas Gigantes
- Esqueletos
- Hombres Lagarto: soldados, guerreros y jefe
- Enanos: guerreros, mago, jefe y cavador
- Gárgola
- Tritón
- Minotauro
- Murciélago
- Rata
- Cíclope
- Fantasma
- Demonio
- Elfos: guerreros, arqueros, féminas y jefe
- Tormentor
- Dragones Rojos: pequeños y gigante
- Dragones Azules: pequeños y gigante
- Dragón de dos cabezas: guardián de tesoros
- Dragón Verde mágico
- Dragona Negra.
- Dragón de Cristal
- Momia
- "Slug"
- Muertos vivientes: humanos, caballero y pirata
- Cazador de Dragones Rojos
- Maléfico Cazador de Dragones
- Enano Cazador de Dragones
- Hechicera
- Morghan, la bruja
- Soldados de Morghan: arquero, guerrero y guardia
- Hada
- Prisioneros
- Amazonas: guerreras y jefa
- Alquimista
- Hombre Tigre

Escenarios:
- Bosque del Otoño
- Reino Élfico
- Montañas de Nieve
- Valle de Hielo
- Volcán
- Río
- Cataratas y rápidos
- Ciudad del Lago
- Ruinas Submarinas
- Túnel inundado
- Costa
- Playa y acantilados
- Cañón
- Fortaleza de Morghan
- "The Cloister"

Además, existen numerosos escenarios de interiores. Todo lo mencionado, sirve para que tengáis una idea acerca de la complejidad, variedad y amplitud del juego.

en el juego un bazooka o similar, *Asghan* cuenta con la posibilidad de utilizar una especie de ballesta plegable que tiene en la armadura del brazo. Todo un detalle que incluye un cambio de perspectiva, no sólo en cuanto al combate, sino en el sentido literal de la palabra (la vista pasa a primera persona). Asimismo tenemos varias opciones con este cachibache: lanzar una simple flecha o una ráfaga, además de usar flechas envenenadas o explosivas.

A parte de los gráficos, indiscutible punto fuerte del programa, nuestro personaje cuenta con una serie de animaciones imprescindibles para su interacción con el entorno: aparte del obvio movimiento de andar o el recurrente *strafe*, *Asghan* puede nadar y bucear (y de qué manera), saltar, agarrarse a cuerdas, escalar, agacharse y recoger, utilizar objetos, etc. También dispone de tres tipos de espera (esas payasadas que se pone a hacer cuando no le controlamos durante un tiempo).

Y ya está. Eso es todo. Para que os hagáis una idea de su amplitud y de su desarrollo técnico, hemos decidido incluir este par de cuadros que a buen seguro son más explícitos que un texto corrido. En cuanto a la valoración... un notable alto, por lo menos.✦



Características

Sistema mínimo	P120, 16 Mb
Sistema recomendado	P200, 32 Mb
Aceleradoras	Sí
Multijugador	No

Veredicto

Tecnología	80%
Grafismo	93%
Sonido	85%
Jugabilidad	90%
Total	**85%**

Buen título de espada y brujería

DESARROLLADOR	UBI SOFT
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	SIMULADOR 3D

Los 70', rock y carretera

SPEED BUSTERS

AUTOR: JESÚS FDEZ. TORRES



Quizás alguna vez hemos soñado con conducir un coche a través de una compleja carretera a toda potencia. Pues bien, Speed Busters hará de este sueño una realidad. Tenemos ante nosotros un simulador de los que hacen época, con Speed Busters podremos conducir a toda velocidad por las calles de una ciudad, caminos, carreteras o autopistas.



No todos los días tenemos la ocasión de encontrarnos con un juego de esta categoría. Entre sus características nos encontramos con toda una serie de circuitos y coches que lograrán entretener hasta al más aburrido jugador.

Lo primero que llama la atención es la posibilidad de *vestir* nuestro coche con diferentes diseños de pintura, lo cual personaliza el vehículo a nuestro gusto y proporciona al juego una vistosidad que no suele darse en otros programas de este tipo. Además, podemos elegir entre varios modelos de coches ambientados en los 70. Todos los vehículos que tenemos a nuestra disposición están preparados para alcanzar velocidades extremas, aunque personalmente siento inclinación hacia el modelo Pirate.

Para empezar tenemos dos opciones de juego.



Sin duda, ésta es la cámara mas atractiva.

En la opción Arcade el jugador puede realizar carreras en los circuitos que desee, además de comprar el coche que quiera. Este modo de juego es muy entretenido y nos permitirá ir cogiendo soltura en la conducción para poder enfrentarnos a los adversarios.

UN PODEROSO CABALLERO

La segunda opción es mucho más divertida y atrevida que la anterior. El jugador comienza con una cantidad de dinero con el que puede comprar un coche y comenzar una serie de carreras en las que deberá conseguir dinero, el cual se utilizará para reparar el coche, comprar otro mejor o incluir mejoras en el que ya tenemos. La forma de conseguir el preciado dinero es llegando a los *checkpoint* el primero; sólo de esta manera conseguiremos que nuestra cuenta adquiera más unidades. Por desgracia, si no conseguimos ser los primeros en las carreras, seguramente no podremos realizar cambios en nuestro coche y, lo que es peor, no tendremos la oportunidad de solucionar los problemas del coche, lo cual conlleva la irremediable pérdida de las siguientes carreras y con ello la retirada del *Championchips.*

En cada carrera los choques contra los adversarios, los laterales del circuito o los monstruos y trampas serán abundantes, a no ser que el jugador se convierta en un experto conductor de estas máquinas de correr. Por ello, la estrategia está servida: arriesgarlo el todo por el todo conlleva realizar maniobras difíciles con un gran porcentaje de choque, pero la ventaja es que podremos llegar los primeros y conseguir el preciado metal. En otro caso, podemos optar por no *maltratar* demasiado nuestro vehículo y de esta manera no tendremos que gastarnos ni un dólar en reparaciones.

Cuantos más checkpoints consigas, más rico serás

Y aquí no acaba todo. Existe una tercera opción de juego que seguramente hará las delicias de más de un Internauta. Con una simple conexión a Internet o a una red local podremos competir contra otras personas. Esto hace que el juego sea mucho más divertido, puesto que los competidores humanos son mucho más impredecibles que la inteligencia artificial programada para los coches.










MERCURIO
Consultores y Auditores de Telecomunicaciones
SOLUCIONES
DE ALTO NIVEL EN
TELECOMUNICACIONES
DISEÑO WEB
ACCESO A INTERNET
WWW.MERCURIO.NET
TEL (91) 360 20 55 - FAX (91) 360 21 75



Ésta no es la manera de tomar una curva.



Esto puede ocurrir si corres por el oro.





UN ENGINE MUY AVANZADO

En cuanto a la parte tecnológica del juego, podemos decir que posee un motor 3D muy avanzado, con todo lujo de detalles visuales y un comportamiento real. Los coches poseen un detalle que solamente se puede alcanzar con una buena cantidad de polígonos. Esto en teoría debería ralentizar la visualización, pero en este caso y gracias a una inmejorable programación podemos disfrutar de las dos cosas, velocidad y calidad. Los circuitos están muy bien definidos, tanto los detalles del terreno como los tramos de situación.

Detalles como marcas de ruedas, el humo del tubo de escape o trozos de carrocería volando cada vez que nos estrellamos contra alguno de los competidores o algún lateral del circuito son algo frecuente en *Speed Busters*. Además, podemos disfrutar de un movimiento fluido de los vehículos y de un sonido que nos hará sentir cómo fluye la adrenalina a través de nuestras venas. La calidad gráfica en general es realmente buena. Basta fijarse en los detalles gráficos de los vehículos para adivinar que estamos ante un título con mucho nivel.

Las opciones de red nos proporcionan un gran título

Además, no solo tendremos que competir con otros corredores. Ahora bien, dinosaurios, pulpos e incluso el mismísimo King Kong nos lo pondrán difícil en esta carrera por la gloria (y el dinero). De esta manera proporcionan un encanto extra a un juego que de por sí era ya muy completo. Hablando de sonido, en *Speed Busters* tenemos la posibilidad, siempre y cuando poseamos una tarjeta de sonido 3D, de sentir todos los detalles del sonido ambiente, de nuestro coche o de los contrincantes a la perfección, haciendo que la sensación de sentirnos inmersos en la carrera sea muy real. Esta sensación no sólo se consigue con un buen sonido; en este aspecto la parte más importante es la física utilizada para los vehículos. Gracias a ésta, el jugador disfrutará de derrapes, aceleraciones o choques muy realistas, haciendo de la conducción a través de los distintos tipos de calzada un cambio constante de perspectiva.

En resumen, este *Speed Busters* es un gran producto, con el cual pasaremos muchas horas de entretenimiento y diversión, disfrutando a su vez de una calidad gráfica y un realismo difícil de conseguir por otros productos de su misma categoría.✦







CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 64 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	85%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	88%

CARRERAS HECHAS DE ORO

Carreras abruptas

TEST DRIVE 4X4

Desarrollador	Accolade
Distribuidor	Electronics Arts
Género	Carreras

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Vuelve la saga Test Drive, pero cambiando el asfalto por arena y rocas, y los lujosos deportivos por vehículos todo terreno (muy de moda entre la llamada "gente bien"). La calidad, indiscutible; ahora bien, lo que el juego gana en "botes" lo pierde en velocidad.



Aunque se trate de otro juego de carreras, el ambiente en el que se desarrollan determinan nuevas ventajas y alguna que otra limitación. Entre estas últimas no podemos dejar de echar en falta la sensación de velocidad. Sí, se corre, pero los reflejos en la anticipación de las curvas quedan relegados a un segundo plano. En cuanto a las ventajas, cabe destacar el control que tenemos de nuestro coche, virtud que agradecerán sobre todo los que no estén muy familiarizados con el género. Queda, pues, atrás esa sensación de impotencia cada vez que el coche se sale de la carretera, máxime cuando el salirse de la cuneta no es un grave problema para los amortiguadores de estos todo terreno. Otra pequeña pega en este mismo apartado sería la sorprendente facilidad con la que el coche responde a las teclas de dirección, efecto que quita realismo al programa para situarlo directamente entre las filas de los arcades. Ahora bien, aquellos que busquen precisamente esto en un juego y sepan recibir de buena manera un aliento de originalidad, se entusiasmarán con este título.

VARIEDAD AL VOLANTE

Es increíble el número y la calidad (modelos con los polígonos adecuados de vistosas y efectivas texturas) de todos los coches que podemos manejar. Alguno de ellos, como dictan los cánones del género, no estarán a nuestro alcance hasta que hayamos alcanzado ciertas fases; lo mismo ocurre con determinados circuitos.

Siguiendo con la tradición, podemos jugar una partida rápida o un tour mundial (amén del modo multijugador). En esta opción no podremos elegir el coche que queramos, antes tendremos que superar el escollo de su coste. Pero, a medida que ganemos carreras, podremos ir almacenando dinero que, unido al precio de venta de nuestro anterior vehículo, utilizaremos para conseguir una mejor máquina. La cantidad de circuitos responde a la intención de conseguir carreras muy variadas, a tal efecto las diferencias entre cada uno son más que significativas. Desde el desierto hasta las montañas nevadas, pasando por playas y bosques. En espera de algún circuito oculto, los que trae el programa son: Morocco, Wales, Switzerland, Santa Cruz, Mmojave y Hawai. Todos ellos disponen de un fondo conseguido mediante la digitalización de una fotografía más bonita que una postal, de una carretera (aunque no se pueda denominar así a ciertos tramos) correctamente texturizada, salpicada con variados adornos consistentes en imágenes planas con calidad, también, fotográfica (bañistas en una playa de Hawai, o camellos en Marruecos, por ejemplo). La vistosidad de estos detalles queda, no obstante, mermada por su estatismo (¿dónde se ha visto un surtidor con agua que no se mueve?).



Además podemos elegir, en el modo tour, entre diferentes clases de campeonatos (cada uno con sus tipos de coches correspondientes): Hummer, Truck, SUV, Safari, Military y Open.

Recomendable, en suma, para quienes no tengan en cuenta las pegas ya citadas. Y hablando de Roma, una nueva: entre el nivel "normal" y el "difícil" hay una más que considerable distancia; en el primero nos aburriremos por conducir casi en solitario por delante del pelotón, y en el segundo por hacerlo detrás. Con todo, un juego que llega al notable. ✦



Los accidentes del terreno inciden en la conducción.



Los vehículos tienen un amplio margen de desplazamiento.

Características	
Sistema mínimo	P133, 32 Mb
Sistema recomendado	P166, 32 Mb
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	80%
Grafismo	80%
Sonido	75%
Jugabilidad	75%
Total	**80%**

Grandes en lucha

DESARROLLADOR	EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	AVENTURA 3D

Sólo apto para esquizofrénicos

THIEF: DARK PROJECT

AUTOR: JESÚS FERNÁNDEZ TORRES





Oigo pasos que se acercan, esas voces parecen de guardias, mi corazón empieza a latir aceleradamente, ¿estaré seguro aquí, en las sombras?, ¿cuántos guardias serán? Tendré que acercarme sigilosamente, observar sin ser observado y atacar en el momento preciso. Seguramente estas y muchas otras cosas se nos ocurrirán cuando estemos inmersos en este oscuro proyecto. EIDOS vuelve a sorprendernos con esta increíble historia plagada de fascinantes toques de trepidante acción, terror y cómo no, aventura.



Los enemigos a los que te enfrentas son terroríficos.



Los escenarios son de una gran complejidad.

En esta ocasión tenemos el privilegio de topar con uno de los productos que pueden hacer que juegos como *Tomb Raider* o *Quake* comiencen a temblar.

Comenzando por el argumento y terminando por la calidad gráfica o el sonido, *Thief* se presenta como un juego que seguramente se situará en los primeros puestos en las listas de ventas.

LA OSCURIDAD NOS ESPERA

Seguramente el lector ya habrá adivinado el papel que nos toca jugar en *Thief*; efectivamente, somos un ladrón que arriesga su vida por conseguir los preciados objetos que nos encarga algún que otro coleccionista o cualquier persona que ofrezca la cantidad adecuada de dinero.

Aunque a veces no todo el mundo es lo que parece ser y puede que pasemos del papel de ladrón al de alguien que lucha contra las fuerzas del mal.

A lo largo de los capítulos que debemos afrontar nos veremos inmersos en lugares tan dispares como una ciudad con un estilo y gentes que recuerdan a la edad media o a las profundidades de una mina en la que habitan seres parecidos a T-Rex. Todo ello aderezado con un gran argumento el cual hace que nos adentremos en un territorio hostil y lleno de peligros que acechan aunque, en este caso, los que acechamos desde la oscuridad somos nosotros.

Somos un ladrón y como tal debemos conseguir en cada misión las partes que se nos hayan encomendado. Aunque, visto así, parece que es el típico juego en 3D, la calidad de gráficos y sonido mezclado con un potente motor 3D y un argumento que más bien parece sacado de un libro de Stephen King hacen que el jugador se sienta totalmente inmerso en esta aventura.

Como punto clave, debemos destacar la rapidez con la que podemos movernos dentro de la aventura. Seguramente pasaremos la mayoría del tiempo evitando ser vistos por cualquier individuo o ser que ande merodeando por la ciudad o pasadizo. Además, debemos conseguir las llaves que poseen los guardias para poder proseguir nuestro camino hacia los valiosos objetos que nos esperan.

Las sombras harán que nuestros enemigos no nos detecten fácilmente, aunque el más mínimo sonido producido por nuestras botas haga que un guardia o un zombie comience a buscar entre las mismas.

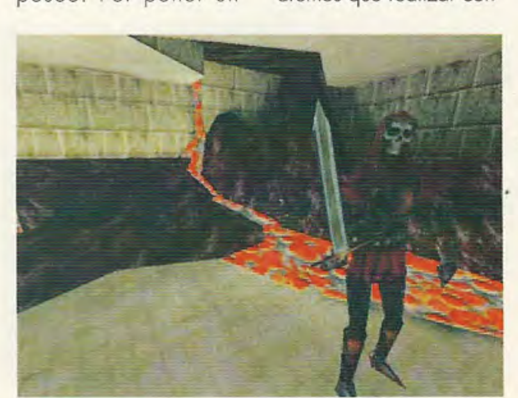
En *Thief* destaca no solamente su historia, sino la calidad de programación y puesta en escena que posee. Por poner un ejemplo, cuando un guardia pasa por nuestro lado, podemos saber a qué distancia y cuán cerca está de nosotros simplemente escuchando sus pasos o su voz en caso de que esté borracho o silbando.

Los escenarios en los que se desarrolla la acción de este juego posee todo lujo de detalles

En algún momento podremos conseguir comida y una serie de pociones que harán que sanen las heridas recibidas durante alguno de los múltiples combates que inevitablemente tendremos que realizar con-







tra todo tipo de engendros, desde arañas hasta temibles dinosaurios que harán de nuestra misión una terrible pesadilla.

Quizás también consigamos más flechas de diferentes tipos, las cuales van desde una simple flecha, pasando por flechas de fuego, flechas con cuerda, hasta flechas de agua, las cuales nos ayudarán, junto a unidades de agua bendita, a eliminar los indeseados Zombies o incluso espíritus malignos que acechan por las calles más insospechadas.

Según nos vamos acercando a los puntos clave de las fases, la música y los sonidos de fondo se convierten en una extraña mezcla de película de terror y acción. Esto es algo que acrecienta la vistosidad de *Thief*.

Los sonidos son parte fundamental en esta historia, la tecnología utilizada para esta parte del juego está totalmente engranada con el resto de las partes que lo componen. Algunos de los detalles que hacen que la sensación de realidad sea insuperable son los dialogos de los distintos personajes que intervienen, como por ejemplo los guardias, los cuales charlan entre ellos o gritan que te despellejarán si advierten tu presencia.

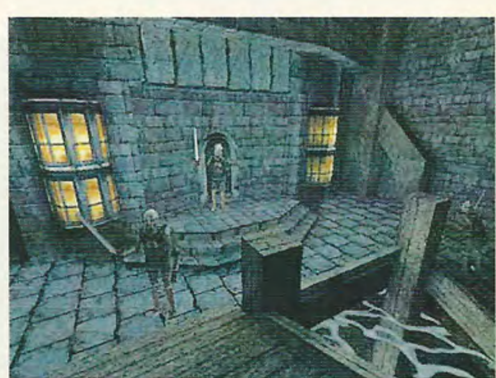
Otra de las partes que llaman la atención es la inteligencia de los seres que habitan el mundo del martillo. Los guardias, por ejemplo, en el momento en que eres detectado, buscan en la zona por la que te vieron por última vez, a no ser, claro, que estés en una zona totalmente iluminada, por lo que el guardia irá directo hacia ti; además, si son más de uno, te verás forzado a salir corriendo y esconderte. Y qué decir de los espíritus que habitan en determinadas zonas, el escalofrío y la carne de gallina están asegurados simplemente escuchando los sonidos que emiten estas almas en pena de soldados que perecieron en alguna colosal batalla entre el bien y el mal.

Esta aventura tridimensional está dedicada a los amantes de un género que cada vez posee más adeptos

Por último, señalamos la calidad general de este producto, que hace del mismo un juego entretenido, diferente y con una gran cantidad de detalles de todo tipo, tanto técnicos como de argumento. Además de todo el conjunto, hay que añadir las escenas de vídeo que se van sucediendo a lo largo de las etapas. Estas escenas introducen al jugador aún más en la historia, proporcionando unos minutos de gráficos de gran calidad. ✦















CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MINIMOS	P133, 32 MB RAM
SISTEMA RECOMENDADO	P200 MMX, 32 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	85%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	88%

UN LADRÓN DE ALTURA

DESARROLLADOR	VIVID
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	CARRERAS

AUTOR: SITRO

El alocado placer de conducir

S.C.A.R.S.

Los más divertidos vehículos que hemos conocido han tomado por asalto las pantallas de nuestros ordenadores. Se trata de un alarde de buen humor, saber hacer y velocidad desenfrenada sobre el asfalto que atrapará a los seguidores del género.







En los últimos tiempos, el género de las carreras de coches ha buscado de forma, desde luego, desenfrenada, una renovación tomada como motivo para superar la competencia del mercado. Unos han decidido sacar el máximo provecho que la parte más macabra del juego ofrecía. Así sucedió con el conocido *Carmageddon*, que ha cosechado éxito y polémica allí por donde ha pisado.

La mayor parte intentó mantenerse lo más fiel posible a las carreras reales, ya sea a través de simuladores de fórmulas específicas o bien recreando los deportivos más espectaculares del mercado. Otros se han decantado por una mayor libertad a la hora de enfrentarnos a los contrincantes sobre el terreno de juego. Es el caso, por ejemplo, de otro de los programas que comentamos este mes, *PowerSlide*, que permite a los usuarios disfrutar de una enorme libertad.



ADICTIVIDAD EXTREMA

Los programadores de Vivid también se han decidido por unas carreras un tanto violentas, aunque en su aspecto más divertido, omitiendo el toque gore que tanto éxito ha proporcionado a *Carmageddon*. Los coches que nos presenta *SCARS* no tienen, desde luego, nada de realistas, aunque la física que presentan se encuentre muy bien lograda. Además de resultar ganadores al final de las carreras, los jugadores deberán combatir en verdaderas batallas llevadas a cabo a toda velocidad. De esta manera el programa gana muchos enteros en lo que se refiere a la jugabilidad.

Los vehículos del juego tienen una personalidad tremendamente marcada

Lo mejor del programa son los modelos de los coches, realizados con un exquisito gusto y una factura excelente. Se trata de nueve vehículos realizados a partir de ciertos animales salvajes, más animosos ahora que nunca, como un león, un tiburón, una mantis religiosa, etcétera. Cada uno de los coches tendrá su propio carácter, acorde con la imagen que presenta, y la forma que tiene de atacar a sus contrincantes también variará.

Además, los movimientos de los coches y su forma de desplazarse es bastante fiel a lo que sería un vehículo real. Aunque el juego, desde luego, está orientado a la parte más arcade de la simulación, estos divertidos vehículos responden a los controles con fidelidad y acusan los golpes propinados por los contrincantes.

Los escenarios en los que corren semejantes engendros también han sido realizados con gusto y una apariencia extremadamente futurista. Algunos de ellos (son, por cierto, al menos nueve) son ciudades industriales, que se prestan fácilmente a una adaptación de este tipo, pero incluso en los escenarios de campo han sabido imbuir un toque futurista, aunque sólo sea por los colores elegidos para el terreno.

El sonido, desde luego, no se ha quedado atrás.



Ambiente futurista para un felino de metal.





Luces y efectos gracias a tarjetas 3D.



Zona abierta, sí; pero el ciclo es radioactivo.





No han descuidado en absoluto una banda sonora en la que destacan unas melodías sólidas y acordes con el desarrollo de la acción. Por su parte, los efectos de sonido son una excelente muestra de lo que se puede hacer con un poco de imaginación y calidad del audio. Acompañan a la perfección todas las acciones que tienen lugar en el juego.





TARJETAS 3D, IMPRESCINDIBLES

Hay que señalar que, para poder disfrutar del producto, será necesario que poseamos un tarjeta 3D, aunque nos ofrece un alto margen dentro de ellas (VooDoo Graphics, VooDoo Rush, VooDoo 2, VooDoo Banshee, Nvidia Riva 128, ATI Rage Pro, ATI Rage Pro Turbo y Matrox G200). Lo cierto es que gracias a estas tarjetas los efectos especiales que acompañan a los gráficos son excelentes.

Las tarjetas 3D proporcionan una calidad gráfica muy elevada

Sin embargo, desgraciadamente todavía no todos los usuarios de videojuegos de PC poseen las mencionadas tarjetas, y hasta ellos no puede llegar este juego. Lo cual nos hace pensar si no se estarán relajando en exceso algunos programadores con el amplio margen que permiten las tarjetas 3D. Pues, ¿tanto decae el juego sin ellas que no se atreven a dejarnos verlo ?

Aún así este título es muy bueno. Logra hacer vibrar las fibras de la adictividad de los jugadores, lo cual es de agradecer en un mercado en el que parece que estamos un poco estancados por las continuaciones y los juegos clónicos. Se trata, en definitiva, de un programa de alta calidad que no pueden pasar por alto los amantes de la velocidad simulada, así como todos aquellos que se dejen atrapar por programas adictivos al cien por cien. Recomendable para todos aquellos que quieran disfrutar con el ordenador, aunque sólo puedan hacerlo quienes tengan una tarjeta 3D. ✦

Características	
Sistema mínimo	P166, 16 Mb, Tarjeta 3D
Sistema recomendado	P200, 32 Mb, Tarjeta 3D
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	88%
Sonido	88%
Jugabilidad	90%
Total	**85%**

Sobrevivir es un arte

DESARROLLADOR	GT
DISTRIBUIDOR	NEW SOFTWARE CENTER
GÉNERO	CARRERAS

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Velocidad sin límites

POWERSLIDE



Las carreras de coches han llegado al futuro para aportar un toque post nuclear, una libertad de movimientos considerable y la posibilidad de disfrutar todo el tiempo que deseemos de cada una de los circuitos que hay. Una jugabilidad endiablada para un programa dedicado a todos los amantes de este género.

Los chicos de GT Interactive cada vez tienen los pies más en la tierra; ofreciéndonos productos de una gran calidad. Los autores de programas de la calidad de *Abe's Oddisey*, que estos días ha visto su magnífica segunda parte *Abe's Exodus*, se han metido de lleno en el mundo de las carreras de coches, y lo han hecho de un modo muy original.

Las carreras que nos ofrece este programa permiten a los jugadores una considerable libertad de movimientos. De hecho, podrás moverte con tu vehículo por todos aquellos lugares en los que sea factible que el coche pase. Es decir, que han limitado las zonas mediante impedimentos físicos; sin embargo, siempre que haya un espacio abierto, o incluso siempre que uno de los maravillosos "cacharros" que han preparado sea capaz de realizar una escalada, será posible avanzar. Además, alguno de los circuitos tienen caminos alternativos para los que tendrás que echar mano de tu imaginación.



GRÁFICOS DE GRAN CALIDAD

La calidad de los gráficos que hacen posible estos circuitos es muy elevada, de modo que en muchos casos los usuarios querrán, en lugar de ganar las carreras, hacer tiempo para darse un garbeo por los lugares ocultos que hay en determinados escenarios. Las texturas que han escogido son muy buenas. Arenas en las que se produce polvo en unos casos, un suelo desértico y agrietado en el que los vehículos van a tener que tomárselo muy en serio para sacar algo de polvo (poligonal, por cierto).

GT y HotSpot se han unido en un programa al que se engancharán los fanáticos de las carreras

Además, en ocasiones es posible incluso introducirse en el interior de algunos edificios que aparecen en los circuitos, lo que aumenta el interés de las exploraciones fuera de carrera.

Por otra parte, hay un buen número de circuitos, aunque hay que "currárselo" un poco para poder acceder a muchos de ellos.

COCHES CON FUTURO

Unas palabras ahora para los coches. Su diseño es muy bueno; da la impresión de que están hechos de restos de maquinaria. De hecho, son carreras que se desarrollan en un futuro en el que ha habido una hecatombe. Las ciudades son restos de las actuales, en un ambiente industrial o, mejor, post-industrial que recuerda mucho a las creaciones de Miller en Mad Max. Por cierto que los programadores son australianos, de modo que parece que aquella isla inspira a sus habitantes de un modo similar.

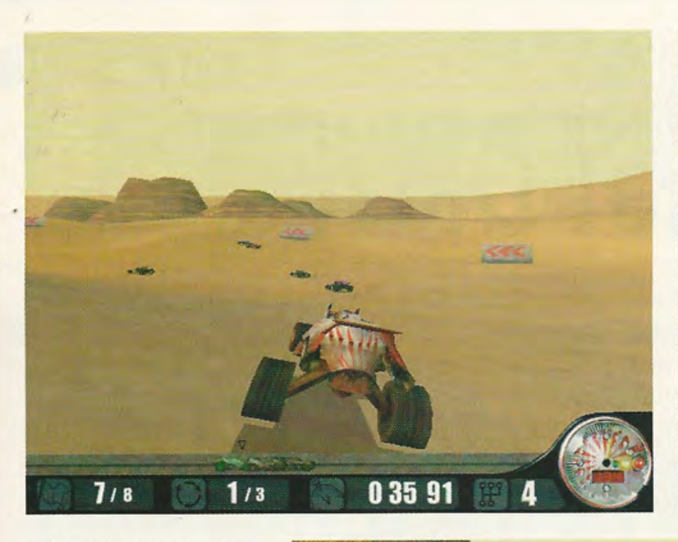
Aparte de ese diseño de lujo, la física que han implementado a los vehículos es excelente. La suspensión que poseen todos ellos, acorde con el estilo que les han otorgado, es muy buena, sobre todo porque se hace sentir. Los coches tienen la posibilidad de volcar, de chocar entre ellos y de pegar grandes saltos. Además, a la suficiente velocidad se pueden



Las texturas utilizadas poseen tonos terrosos.









subir por paredes curvas, en un alarde de habilidad digno de Cronenberg en La mosca.

Sin embargo, los vehículos, por muchos porrazos que se den, jamás se estropean. De este modo, el juego se convierte en una especie de carrera de coches de choque, en la que puedes andar dando tumbos constantemente sin ningún peligro. Los jugadores que no se manejen demasiado bien con los coches reales podrán resarcir sus ansias de velocidad con un programa tremendamente adictivo.



Los modelos poseen un estilo inimitable.



La física de los vehículos está muy lograda.

DIFICULTAD AJUSTADA

La dificultad del programa depende de la elección del usuario. Para empezar, es posible escoger entre cambio de marchas automático o manual, lo cual incide directamente en el manejo y la dificultad del juego. Además, hay distintos niveles de dificultad, que tiene que escoger cada uno según sus cualidades o su autoestima. Por último, a medida que avanzas en el juego se van complicando los circuitos, de modo que la dificultad va progresivamente en aumento.

Por su parte, cada uno de los coches tiene un conductor determinado, que posee un estilo similar al del coche que conduce. En general, siguiendo con la tónica Mad Max del juego, son jóvenes violentos de la más diversa ralea, desde jovencitas con aires de vampiresa hasta jóvenes muy cercanos a los skins. Resumiendo, pertenecen a tribus urbanas sacadas de la imaginación de algún guionista pero con fuertes lazos con algunas reales.

El sonido está compuesto por una serie de melodías cañeras, que abrigan con buen gusto el desarrollo de la acción. Además, los efectos especiales de sonido están a la altura de las circunstancias, con unos golpes bien reflejados y unos derrapes de profundo eco auditivo.

Lo que más destaca de este programa es la fenomenal libertad de movimientos

Lo mejor del título, con todo, es, como siempre, la posibilidad de enfrentarse a otros usuarios. Dentro de esta modalidad de juego se alcanzan las cotas de jugabilidad más altas. Es, desde luego, muy emocionante enfrentarse a algún amigo a toda velocidad en uno de estos formidables circuitos.

El programa gustará a los amantes de la velocidad y los buenos gráficos. Se trata de una excelente opción si no buscas un programa con referentes reales, pero que no descuide los detalles de fondo. Hay que reconocer que en GT Interactive tienen buen ojo últimamente para hacerse con buenos juegos.✦










Características	
Sistema mínimo	P166, 32 Mb
Sistema recomendado	P200 MMX, 64 Mb
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	88%
Sonido	85%
Jugabilidad	88%
Total	**89%**

Una hecatombe de carreras

DESARROLLADOR	THE PITBULL SINDICATE
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	CARRERAS

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Bueno aun si condujésemos por placer

TEST DRIVE 5

Si estás buscando a alguien para competir en un juego de carreras y todos los jugones que conoces deploran este género, hazlos pasar por el volante de Test Drive 5. Cualquiera apreciará un engine capaz de conjugar velocidad con ese tipo de detalles que sirven, además de para ser admirados, para jugar de una manera más cómoda. Arranca, agudiza tus sentidos y disfruta.

Hay tanto que elogiar en este programa que nos vemos obligados a seguir un muy rutinario orden: empezamos por el menú. Llama la atención el enorme número de coches que podremos conducir. Y, sobre todo, la variedad que existe entre los mismos, desde el usual deportivo hasta un coche de policía, pasando por el pequeño buggy; no en vano, tendremos acceso a vehículos fechados desde 1968 hasta 1999. Para que os hagáis una idea exacta, hemos elaborado el cuadro que acompaña estas páginas.

También hay un considerable número de circuitos, clasificados, cómo no, por países. Cada uno de ellos tiene las suficientes particularidades como para que el propio escenario y el fondo de pantalla queden relegados a un segundo plano si los comparamos con, por ejemplo, el ancho de la carretera, las bifurcaciones, las elevaciones o el tipo de terreno. Además, algunos circuitos nos sorprenderán con interesantes efectos climatológicos. Y no nos referimos solamente a que empiece a llover en un tramo dado, sino que esas gotas de lluvia golpean la pantalla como si efectivamente nuestro monitor fuese una cámara que siguiera al coche.



Pistas anchas, coches de lujo.

¿Algún defecto? Cuando conduzcamos por Moscú pasaremos frío

Hablando de cámaras, destacamos que el programa admite hasta siete aproximaciones al coche, incluyendo la habitual vista subjetiva que, en esta ocasión, carece de salpicadero para, suponemos, para dejar que el volante se luzca el solito. La transición entre los diferentes ángulos de vista no interrumpe en absoluto la carrera (no hay pantallazos en negro), como tampoco será causa de distracción el cambio que, en cualquier momento, podemos hacer de la pintura de nuestro coche. A este respecto, parece que *Test Drive 5* se ha sumado a la moda de las "pieles" que en su día inició *Quake*. Esto consiste en dejar "al descubierto" (es decir, en ficheros modificables) los gráficos que envuelven nuestro coche. De este modo, si no nos conformamos con los diseños y colores que viene por defecto, podemos editarlos y colorear nuestro coche según nuestro gusto. Esta personalización se hace valer sobre todo en las partidas a través de la Red. Como es habitual, podemos jugar contra un adversario humano en el mismo ordenador. Si así lo hacemos, podemos optar por dividir la pantalla horizontalmente (el modo tradicional) o verticalmente (mucho más cómodo).

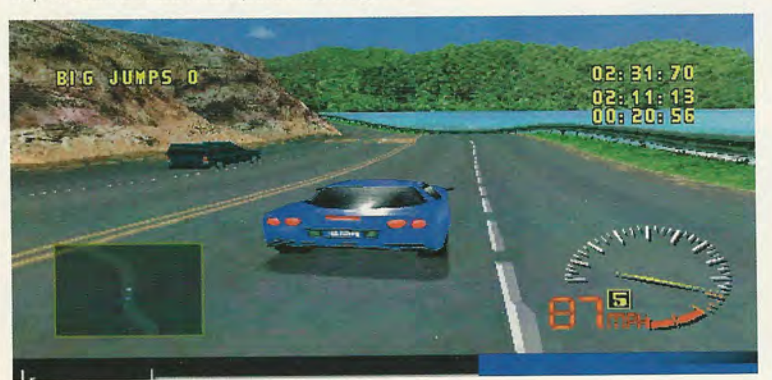


Rápido como Mad Max, pero más elegante.

SUAVIDAD

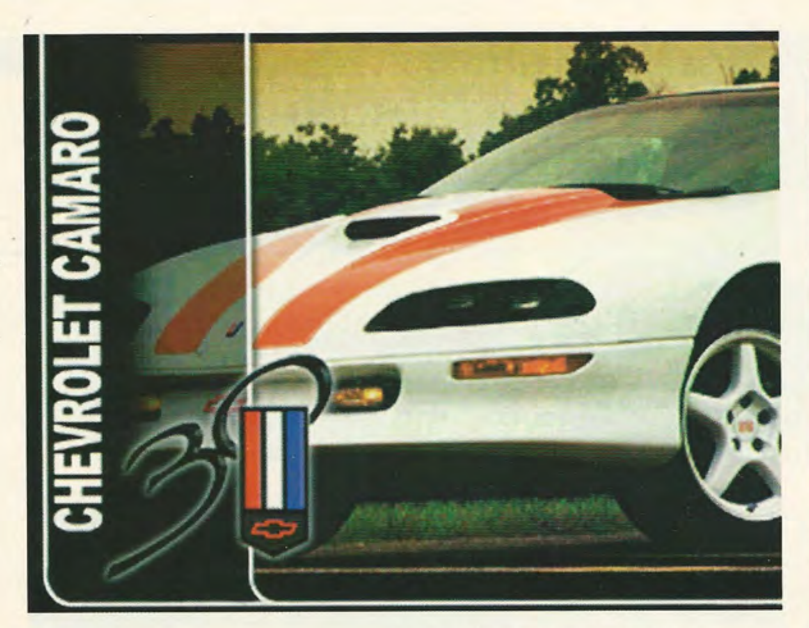
Esta es la palabra que mejor define el juego. Es difícil tratar de describir la sensación de conducir un coche perfecto en un mundo perfecto sin recurrir a la poesía. Pero, como esta revista no persigue ningún alarde literario, basta con decir que nunca antes habíamos estado tan cómodos delante del volante. Se toman bien las curvas, la respuesta es inmediata y, esto es más importante, en ningún momento temeremos pulsar a fondo el acelerador y perder el control del coche.

Esta "suavidad" se adapta como un guante a unos muy logrados efectos: la luz y las sombras del día reflejándose



Suavidad y velocidad son sus puntos fuertes.





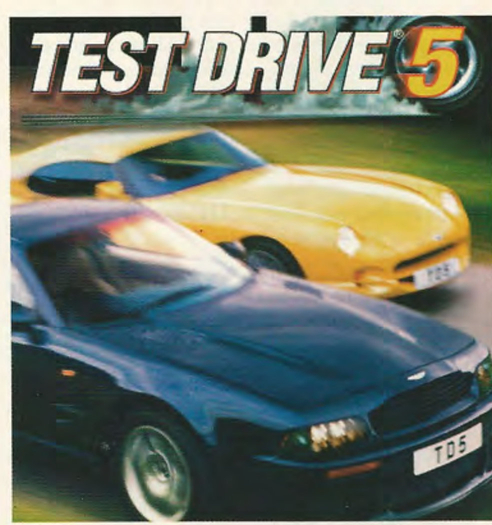
COCHES DE TEST DRIVE 5

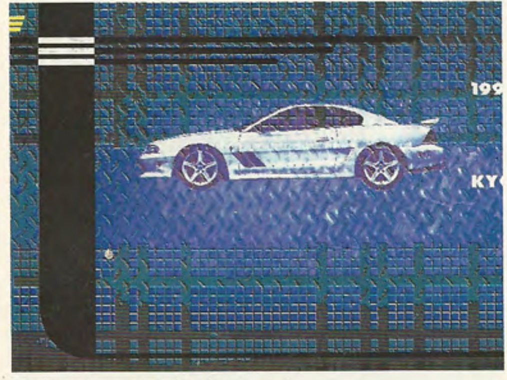
Estos son los coches que el programa pone a tu disposición, a no ser que añadan alguno más a última hora

- 1999 Martin Project Vantage
- 1970 Chevrolet Chevelle SS 454
- 1997 Chevrolet Camaro Z28 SS LT4
- 1998 Dodge Viper GTS- R
- 1994 Jaguar XJ 220
- 1968 Hall Ford Mustang 428 CJ
- 1998 Police TVR Cerbera
- 1998 Dodge Viper
- 1998 TVR Speed 12
- 1969 Chevrolet Corvette ZL1
- 1969 Chevrolet Camaro ZL1
- Caterham Super 7
- 1966 Shelby Cobra 427 SC
- 1969 Dodge Charger



Variedad de vehículos: incluso un coche de la poli.




Habitual opción de elegir coche.

en la carrocería metalizada del coche o el encendido de los faros traseros de frenado, por poner un par de ejemplos. Todo lo que es el juego en sí, está respaldado por una serie de opciones que lo completan y le brindan una ilimitada longevidad. Éstas son: activar o desactivar las colisiones, los *checkpoints*, el tráfico o los policías. Además de tres niveles de dificultad, y dos modos de juego: modo arcade o modo simulación.

Los competidores suelen tener un modo violento de conducir, sin piedad

Test Drive 5 ha venido a subir un poco más alto el listón de la calidad a la que nos tenía acostumbrados esta saga. Para los fanáticos de las carreras es un título imprescindible; para los que aún no saben por qué este género tiene admiradores, también. Sólo queda esperar las siguientes entregas de *Test Drive*; aunque advertimos que, si siguen este ritmo, nos veremos obligados a prohibir que nuestros hijos jueguen a, por ejemplo, "Test Drive 20", no sea que salgan magullados si toman una mala curva. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P166, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 32 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	90%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	92%
TOTAL	91%

RAPIDITO Y CON BUENA LETRA

DESARROLLADOR	▸	CYCLONE
DISTRIBUIDOR	▸	PROEIN S.A.
GÉNERO	▸	ESTRATEGIA Y ARCADE 3D

Cómo sacarse un ejército de la manga

UPRISING 2

AUTOR: IGNACIO PULIDO



Adjudicado, este es el nuevo género de moda: la combinación de la perspectiva y velocidad de un juego 3D con las innovaciones de la estrategia en tiempo real. Hasta ahora los títulos que han aparecido con esta nueva etiqueta poseían una cuidada factura técnica y endiablada jugabilidad, aparte de su planteamiento arrasador. Veamos si este nuevo lanzamiento está a la altura.

Si en algo necesita profundizar este nuevo género es en el argumento. Y no nos referimos al planteamiento que pudiera dar pie a una determinada historia (en este punto, los creadores bien pueden, y así lo hacen, romperse la cabeza e inventar un más o menos complejo contexto en el que situar a los múltiples marcianos que aparecen en sus programas). Nos referimos a un supuesto argumento que enlazase las diferentes misiones y admitiese un cierto suspense en el desarrollo de las mismas. Haberlo, haylo; pero aún no está a la altura de títulos como *Starcraft* o *Sin* (por supuesto, ni mencionamos a las videoaventuras que, afortunadamente, cada día están más cerca de competir con el cine). Como los lectores habrán ya supuesto, todo el párrafo anterior está destinado a explicar por qué no vamos a hablar del argumento de *Uprising 2*.

Vamos directos al grano: el juego es sensacional. Es de ese tipo que, una vez instalado en nuestro ordenador, atrae a todo bicho viviente de la redacción que se acerca para apreciar sus gráficos con la boca cargada de inevitables elogios. No es para menos, aunque sí podemos encontrar ciertas deficiencias en el apartado de estrategia del título.

UN JUEGO POCO INTERACTIVO

Por supuesto, todo lo que decimos en este párrafo viene determinado por la comparación con otros juegos del mismo tipo. Para empezar, en *Uprising 2*, sólo tendremos la oportunidad de manejar un vehículo (bastante chulo, por cierto): una especie de tanque construido con un plástico flexible, duro como el acero, que se desplaza a medio metro sobre el suelo y va casi tan armado como un guardia jurado que se pasease por Carabanchel a las dos de la mañana. Por si fuera poco, y aquí entra el factor estrategia, tiene la capacidad para crear fortalezas. Basta con que se sitúe en una zona determinada y haga una llamadita al espacio exterior para que una nave de transporte deje en tierra una parte del puesto o base de turno, ya sea unos cuarteles, una torre o un extractor. Y además, bendito sea el concepto de la teletransportación, con pulsar una tecla, nuestro Wraith, que así se llama el milagroso ingenio, trae de la nada cualquiera de los efectivos que tengamos disponibles: tanques ligeros y pesados, infantería, bombarderos, cazas y torretas para defender puntos clave.

> **Uprising 2 apuesta por el arcade en detrimento de la estrategia**

Ahora bien, a pesar de tener a nuestra disposición un mapa, cámaras en cada una de nuestras unidades y la posibilidad de elegir cuándo y como reparar nuestro ejército, no tenemos un control directo sobre nuestros efectivos (como ocurría, por ejemplo, en *Urban Assault*), sencillamente las creamos y ellas actúan, bien nos siguen, bien disparan a los enemigos que tengan a tiro. Al fin y al cabo, por algo se ha programado una inteligencia artificial tan buena (aunque limitada a un cierto número de unidades). Y, si en algún momento nos hartamos de corretear por ahí, podemos "saltar" a la ciudadela y controlar alguno de los cañones que previamente hemos creado.



VELOCIDAD Y ESPECTÁCULO

En el Arcade 3D propiamente dicho es donde *Uprising 2* da el golpe. El control de nuestro vehículo es tan sencillo como efectivo. El HUD nos informa en todo momento, aunque sin estorbar en la pantalla, de las características de los objetos que tenemos a tiro. Si no nos hemos familiarizado con el teclado, manteniendo apretada la tecla *shift* pasamos a controlar las diferentes opciones por medio del ratón. También mediante éste, durante toda la partida, controlamos la dirección del punto de mira, mientras que con las teclas movemos a nuestro Wraith. El resultado son unas espectaculares escenas de lucha, de esas que exigen al jugador un adecuado conocimiento del terreno, puntería y reflejos.

La calidad técnica es envidiable. Ya durante los primeros minutos de juego, nos quedaremos deslumbrados con los escenarios de los diferentes planetas: el terreno está texturizado por auténticos maestros, las estructuras y



Los personajes son prácticamente robots.



Una unidad que necesita la protección de cazas.



Le llamas y te trae elementos de construcción.



Los soldados son siempre la unidad más frágil.


Esta es la escena habitual que veréis al aproximaros a una fortaleza enemiga.



los vehículos no pierden detalle por mucho que a ellos nos acerquemos y los cielos son realmente llamativos: diferentes capas en movimiento, efectos climatológicos, etcétera. Resulta de todo esto la suficiente variedad en cuanto a decorados que necesita un juego que se desarrolla en diferentes planetas. También la velocidad respalda este conjunto de buenas cualidades, así como los efectos de luces, ya sean de las explosiones o de las armas que utilicemos. No quisiéramos excedernos en elogios, pero los múltiples detalles del juego bien lo merecen: desde el momento que la torre de la ciudadela aterriza en una base, hasta que la confrontación entre dos ejércitos llega a su cenit. Bien es verdad que no hay muchos elementos por pantalla, en cuanto a adornos, pero un juego de estas características no los necesita. Sí hay un inconveniente en cuanto a la música. No es del todo mala, pero es lo suficientemente facilona y pegadiza como para no estar a la altura del juego.

MÁS OPCIONES, MÁS PUNTOS

Aunque no esté llamado a atraer la atención de los estrategas de pro, *Uprising 2* cuenta con un editor que ya lo quisieran para sí muchos de los clásicos del mencionado género. No es fácil de manejar pero, para lo completo que resulta, tampoco es demasiado complicado. Exige una inversión de horas hasta que conseguimos dominarlo; ahora bien, el resultado compensará sin duda nuestro esfuerzo... no es algo obvio, todos sabemos que no se puede decir lo mismo de todos los editores.

Pero no sólo este editor asegura la longevidad del juego ya que, además de tener el tradicional modo campaña, el programa posee decenas de escenarios que pueden jugarse de manera independiente y que además son lo suficientemente flexibles como para admitir diversas configuraciones: compara unidades extra de apoyo o niveles más avanzados de tecnología, así como si deseamos que en el juego aparezcan los nativos del planeta, existan o no *bonus* que recoger, etcétera.

Es una lástima que no podamos saltar de vehículo en vehículo.

Uprising 2 está llamado a reinar en las batallas que se desarrollan a través de la Red. También, para aquellos jugadores que se inclinen por la acción antes que la estrategia, podemos afirmar que se sitúa por encima de sus predecesores. De hecho, el componente táctico se puede considerar como un mero añadido, una forma de echar sal a un Arcade suficientemente sabroso de por sí. ✦



Características	
Sistema mínimo	P166, 32 Mb
Sistema recomendado	P200, 32 Mb
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	85%
Grafismo	90%
Sonido	70%
Jugabilidad	90%
Total	**90%**

Espectacular, rápido, completo

DESARROLLADOR	▶	OCEAN
DISTRIBUIDOR	▶	INFOGRAMES
GÉNERO	▶	RPG



AUTOR: IGNACIO PULIDO

Muñecajos en parajes fascinantes

SILVER



Ha sido catalogado como sucesor de Final Fantasy VII. Sin duda es un piropo, pero ¿hasta qué punto Silver está a la altura del manga más rolero de todos los tiempos? ¿Puede aportar algo al modelo en que, al parecer, se inspira? Y si contestamos sí a las anteriores preguntas, lógicamente surgirá una tercera, formulada con tono de asombro y admiración: ¿cómo es esto posible?

Porque el juego ha sido programado con mucha astucia. Por un lado, la simplicidad con la que podemos acceder a todos nuestros movimientos es digna de reconocimiento. tampoco exige que el jugador tenga que sentarse y leer largas parrafadas de texto que pudieran interrumpir el desarrollo de la acción; y sin embargo, el argumento contiene dramatismo en dosis a las que los demás títulos no nos tienen acostumbrados, esto es porque el guionista (en este caso, la guionista) ha sabido adaptar una buena historia al pobre formato que reserva la informática a la literatura (con frases cortas y diálogos chispeantes). Por otro lado, el juego tiene una calidad técnica envidiable, un engine capaz de mover a muchos personajes a la vez por la pantalla, unos escenarios de infarto hechos a base de imágenes renderizadas y, aún más importante, todos los elementos que un jugador de rol busque en un juego (a excepción de la creación de un personaje único y la opción multijugador).

El juego sigue la línea de los RPG clásicos, siempre teniendo en cuenta su ya mencionado modelo, pero incorpora una serie de elementos que permiten que le califiquemos de innovador. Vamos a comentar algunos de ellos:

UNA TERCERA MANO

La lección la dio *Diablo*: una interfaz cómoda que ponga a nuestra disposición todos los elementos que en un RPG han de tenerse en cuenta, de forma ordenada y al alcance de un mero clic de ratón. *Silver* va incluso más allá. Basta con señalar a nuestro personaje con el ratón y pulsar el botón derecho. Al instante le veremos rodeado por una serie de círculos con varios símbolos. Cada uno de ellos, al ser pulsado, nos lleva a otro anillo de círculos. Por ejemplo, si hacemos clic sobre el círculo en el que se representa una mochila, accederemos a otro submenú donde están ordenados todas nuestras posesiones. Así ocurre con los hechizos, las armas de mano y las arrojadizas, los movimientos especiales, etcétera. En fin, que se puede acceder al más recóndito de nuestros sortilegios u objetos con sólo tres clics de ratón y un desplazamiento mínimo del puntero por la pantalla.

Todo esto en el tan de moda tiempo real; lo cual no llega a complicar demasiado la mecánica del juego puesto que, aunque cometamos la torpeza de involucrarnos en una pelea sin desenfundar la espada y sólo nos demos cuenta de esto cuando apreciemos el poco daño que causan nuestros golpes, en un momento podemos subsanar el error gracias a esa práctica prolongación de nuestro cuerpo que llamamos interfaz.



UN DESTROZA RATONES

Llama también la atención el modo con el que se llevan a cabo los movimientos. No basta con señalar al enemigo con el cursor y hacer clic con toda la mala leche que tengamos en el cuerpo. También importa la dirección a la que movamos el ratón mientras mantenemos apretada la tecla *Control*, pues de esta forma conseguimos diferentes movimientos. Además, si en vez de pulsar el botón izquierdo hacemos uso del derecho, nuestro personaje se cubrirá. Otro tema son los movimientos especiales. Supongamos que alguien nos enseña a hacer con la espada la "red de la muerte" (mover la hoja rápidamente trazando varios ochos enfrente nuestro), para ponerla en práctica tendremos que acudir al menú donde aparecerá una vez que hayamos recibido la instrucción necesaria (luego los pasos a seguir serían:



Los escenarios de fondo tienen una gran calidad gracias a su renderización.


El engine permite el movimiento de muchos personajes simultáneamente.

clic derecho sobre el personaje, clic sobre el icono de movimientos especiales y clic en la mencionada "red de la muerte"). Este tiempo extra que invertimos en hacer el movimiento ha de interpretarse como la consecuencia de realizar un movimiento especialmente complicado.

En cuanto a la lucha en grupo, otra novedad: sólo nos es posible manejar a un personaje de los que integran nuestra partida. Esto es así debido a que las luchas se desarrollan en tiempo real, lo que imposibilitaría que un jugador pudiese hacer acopio de todas sus posibilidades en un escaso periodo de tiempo. No es una desventaja, si tenemos en cuenta que la IA desempeña bastante bien su papel. Además, siempre podemos dar otro color al juego usando otro personaje.

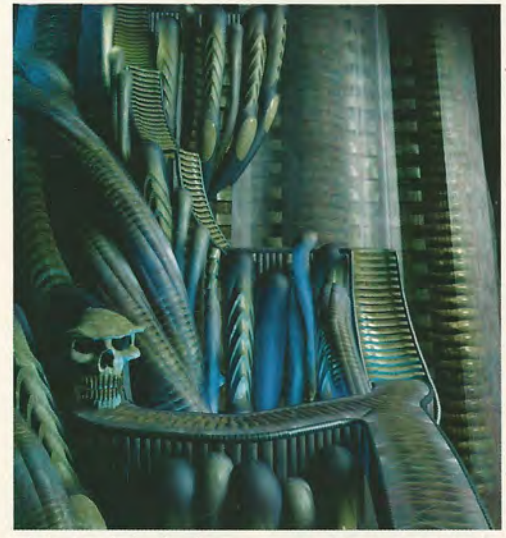
El combate está muy bien representado. Es fácil ver el daño que causamos y recibimos por medio de pequeños bocadillos dentados que aparecen en diferentes colores y con una cifra dentro. Además, es fácil corretear por la pantalla huyendo o buscando otra posición de ataque (para lanzar una flecha, por ejemplo) debido a la amplitud de cada decorado. Por otra parte, a la hora de hacer un hechizo o invocación se ha prescindido de secuencias no interactivas y espectaculares en orden a que el desarrollo de cada lucha no pierda en ningún momento un ápice de fluidez.

ESE CONTRASTE TAN VISTOSO

Ya lo veníamos comentando desde el principio del artículo: *Silver* es como mirar un cuadro de Antonio Lopez (pintura realista) sobre el que andasen unos muñequitos del lego. Esto no sólo aporta vistosidad (para quien le guste, desde luego) sino que, gracias al modo en que está concebida cada pantalla, las perspectivas que nos encontraremos a lo largo del juego son asombrosas, además, y esto es más sorprendente, los muñecajos se adaptan perfectamente a este entorno. Por ejemplo, pasamos de un punto de vista casi horizontal a un lugar en el que la cámara se sitúa casi sobre las cabezas de nuestros caracteres que, al ordenarles moverse por tan comprometida situación visual, aumentarán o disminuirán de tamaño; aunque eso sí, cada pantalla es enorme y eso se traduce en una cosa: mayor libertad de movimientos y espectacularidad en las batallas, máxime cuando el engine permite el movimiento de tantos bichos. Los escenarios, paisajes renderizados en los que destaca el tratamiento de los fluidos, son, no sólo preciosos (sí, así de repipi) sino que además están elaborados con una imaginación muy poco común en este tipo de juegos que suelen recurrir a los típicos decorados que brinda el género de la espada y la brujería. Con todo, nos quedamos con el argumento. Los diálogos admiten situaciones que cambian, con la suavidad de alguien que domina la virtud de los cuenta cuentos, de las secuencias dramáticas a los toques de humor, ligero y punzante. Jugando a *Silver* a más de uno le vendrá a la cabeza, precisamente por esto, la fabulosa película *La princesa prometida*.

Por todo lo que acabamos de enumerar, y por todo lo que nos falta y que vosotros mismos iréis descubriendo, *Silver* merece un puesto de honor entre los juegos que saldrán este año. La única pega que podríamos encontrarle es la gran competencia a la que tendrá que rendir cuentas durante los próximos meses. Pero si lo que buscas es un RPG fácil, fluido, desbordante de situaciones que parecen extraídas del mejor comic y capaz de ser jugado tanto en largas como cortas sesiones, quizá sea éste la opción más indicada. ✦




El diseño de los fondos es tan atractivo como original.

Características	
Sistema mínimo	P133, 16 Mb RAM
Sistema recomendado	P166, 32 Mb RAM
Aceleradoras	No
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	85%
Grafismo	88%
Sonido	87%
Jugabilidad	90%
Total	**85%**

Una opción acertada

DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	COKTEL
GÉNERO	ROL

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Regreso a la aventura

RETURN TO KRONDOR

Andar por entre las callejuelas de una ciudad medieval, mientras el ruido de una fuente acompaña tus pasos. No poder apartar la vista de los detalles que llenan cada escena. Acompañar a una princesa en una misión que crece, se complica y asombra; sentirse dentro de otro mundo gracias a una banda sonora envolvente... son privilegios que obtendremos si instalamos este rol en nuestro PC.

Como habrá podido comprobar quien haya ojeado la revista antes de leer el artículo, parece que con este número inauguramos la temporada de RPGs; tal es la calidad de los títulos que han aparecido últimamente que, aunque fuesen pocos (que no lo son) bastarían para ocupar páginas y páginas en la prensa especializada. Las comparaciones son inevitables; con todo, el usuario debiera saber que cada juego destaca en unas características concretas, de modo que sería hacer un juicio precipitado decir que tal o cual programa está por encima del resto. A cada jugador, su juego.

Pues bien, *Return to Krondor* ha apostado por los gráficos. Y ha sido la apuesta más segura a las que tenía opción, máxime cuando ha elaborado todo su aspecto visual siguiendo unos estándares que, aunque no llaman la atención, convencen y venden. Éstos son: grandes personajes poligonados y texturizados, moviéndose en escenarios que admiten una sola perspectiva a pesar de que los propios personajes sí puedan ser vistos desde diferentes ángulos. Más fácil: como *Alone in the Dark* y la multitud de juegos que siguieron su ejemplo. Bien es cierto que no es un estilo que prime en los RPG; sí está de moda entre sus parientes lejanos, las videoaventuras, (desde *Dark Earth* hasta *Grim Fandango*). No aporta ninguna diferencia de cara al desarrollo, pero admite un mayor virtuosismo, como ya comentábamos, en el aspecto gráfico.

LENTITUD, ¿UN DEFECTO?

Y es que tanta espectacularidad puede dejar exhausto a nuestro PC. Parece que los programadores, tan orgullosos de su obra visual, quieren que la sepamos apreciar en su justa medida y a tal efecto han dotado al personaje principal con una capacidad para pasear que ya la quisieran para sí nuestros abuelos que tanto disfrutan de una vueltecita después de la cena en una noche tranquila. Pero como bien reza el ladillo, un juego de rol tiene como principal meta la de introducir al jugador en un mundo diferente, que sepa saborearlo, que huela el aire mojado y sienta sus botas contra la acera adoquinada de una ciudad antigua. Además, *Return to Krondor* tiene otra coartada a su favor: la música. De las pocas que merece la pena escucharse, planteada como un hilo que, agarrado con paciencia y una mínima sensibilidad, nos atrapa en el entramado dramático de la ¿novela? Casi...

A esta lentitud contribuye la interfaz. No es mala, pero tampoco está a la altura de otras comentadas en este mismo número. Sobretodo porque el manejo de nuestro "actor" no está limitado al ratón y habremos de recurrir de vez en cuando al teclado.

El programa tiene algún defecto pero la estética es francamente impecable

Otro punto negativo es que no podemos saber cuándo termina una pantalla o dónde hay una salida al no ser que caminemos hasta su extremo (en otros juegos, basta señalar con el cursor para ver si se puede caminar más en tal o cual dirección). Y ya que estamos, vamos a seguir con los puntos negativos: insistimos en la belleza del decorado pero, desgraciadamente, no admite tanta interactividad como pudiera esperarse. Por ejemplo, si vemos un montón de cajas apiladas en una esquina, no creáis que se nos va a dar la oportunidad de examinarlas. Decorado son y en decorado se quedan. Y, esto sí nos molesta, no podemos configurar nuestro personaje... desde el principio se nos da un ladrón con nombre hortera (James).

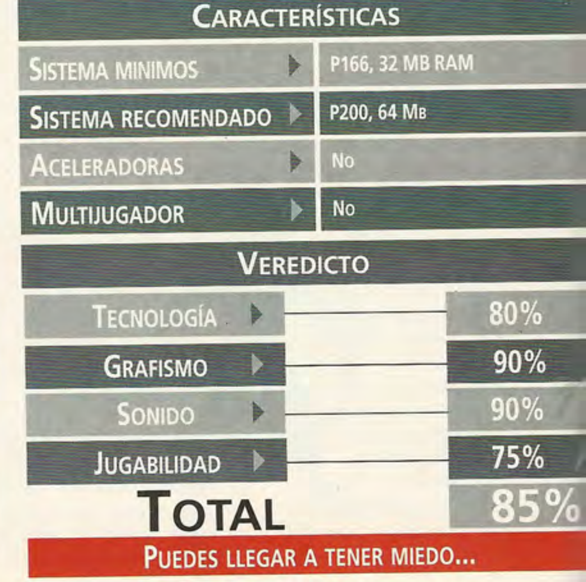


Nada que recoger por aquí.

PERO, RECONOZCÁMOSLO, ES ORO

Porque el juego cumple con los cánones de una manera más que elegante. Además hay ciertos detalles que son de agradecer: con un simple clic accedemos a un mapa general y al momento estamos en el paraje escogido (sin pasear, afortunadamente). Otro positivo se lo lleva el comabte. Es por turnos, sencillo y efectivo. Por no mencionar el logradísimo sonido de las espadas.

El argumento, respaldado por unos actores de doblaje que sí tienen idea del teatro, es fascinante. Y las escenas cinemáticas son de lo mejor que hemos visto por estos lares. En resumen, si buscas un RPG que se centra más en la ambientación que en la jugabilidad (aunque sin descuidar del todo ésta) éste puede ser un juego que abarque todo tu próximo verano. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MINIMOS	P166, 32 MB RAM
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 64 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	90%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	75%
TOTAL	85%

PUEDES LLEGAR A TENER MIEDO...







RETURN TO KRONDOR

Tan tontos como los Lemmings

SKULL CAPS

DESARROLLADOR	CREATIVE EDGE
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	ESTRATEGIA


AUTOR: IGACIO PULIDO

Parece que este juego ha surgido con el firme propósito de ser estrategia en tiempo real aunque sin caer en la tentación de imitar otros títulos. Para ello ha incluido novedades en el manejo y en los añadidos que amenizan las partidas. Ha tomado por bandera el humor y la sencillez, pero se ha quedado a medio camino.

Los *skullies* han desistido en sus intentos de encontrar una cura para la alopecia. Su inicial frustración y tristeza ha desembocado, por medio de la envidia, en odio hacia los *peludos*. O quizá, los *peludos*, cohibidos por la limpieza craneal y corporal de los *skullies*, decidieron, antes de verse forzados a tomar un baño y arreglarse los pelos, aniquilar a tan limpios personajes. No importa cómo comenzó todo esto, lo cierto es que aquí hay un conflicto. Y donde hay un conflicto, se requiere la experiencia de alguien que coordine la gestión de los recursos y esté versado en materia táctica, máxime cuando, tanto una raza como otra, son tan estúpidos.

Lo primero que se busca cuando se está ante un nuevo juego, es la clasificación del mismo en un determinado género. La manera más adecuada para conseguir esto es la comparación. Varios títulos nos han venido a la mente cuando empezamos a jugar a *Skullcaps*: por supuesto todos aquellos que están emparentados con la estrategia en tiempo real, cuyo planteamiento es la espina dorsal del programa que nos ocupa; también hay algo de *Dungeon Keeper*, en cuanto a la manera de asignar los trabajos (moviendo las unidades de una sala a otra) y por el hecho de que podamos agarrar a cualquiera de nuestros calvorotas y soltarlos en donde queramos (puesto que, como en el juego mencionado, no es directo nuestro control sobre ellos); por último, también recuerda al gran clásico *Lemmings*, por su planteamiento humorístico y porque manejamos unidades que pegan más como muñecos de peluche que dentro de un ordenador. No se trata de ser malicioso con las comparaciones, sino de ofrecer al lector una idea aproximada de cuál puede ser el tacto que sienta al jugar a este juego.

EL SEXO DE LOS SKULLIES

Basta explicar cómo hacemos que se reproduzcan para que os hagáis una idea general de la mecánica del juego: primero hacemos una casa, para ello necesitamos energía azul que irán recogiendo los albañiles en la calle; después alojamos en ella a varios obreros, concretamente en la sala de recreo (en mi época se llamaba picadero). Y ya está: con el tiempo tendremos más *skullies* a los que asignar tareas. Hay cuatro grupos: albañiles, hacen casas y recolectan energía azul; obreros, se reproducen y recolectan energía roja (que apropiado) que es utilizada para moldear el terreno y poner alas de ángel a las unidades: soldados, recolectan energía verde y atacan al enemigo; científicos, la energía que toman en los exteriores es blanca, con ella, y bien situados en un laboratorio, crean artefacto que, ellos mismos, colocarán sobre el terreno. La inspiración de los inventos es de origen animal, si encontramos alguno que nos llame la atención lo metemos dentro de un laboratorio y a ver qué sale. Por ejemplo, el conejo (también irónicamente apropiado) bien manipulado por nuestros científicos, resultará en el invento de "Fertilidad acelerada". Una vez ideado, pinchamos su icono, lo situamos en una casa y, siempre que dispongamos de un científico que lo lleve, ¡hala! a esperar los resultados. Y así con todo: recolectar energía, construir edificios, asignar profesiones y atacar con soldados o disponiendo ingeniosas trampas en territorio enemigo.


Tienes que defenderte con fiereza de los ataques.

El juego, que parecía estar enfocado hacia la jugabilidad por medio de la sencillez, falla precisamente en esto: no hay teclas de acceso directo y la sensibilidad del puntero se resiente. La solución es la práctica, pero ¿tiene suficientes elementos este juego como para que merezca la pena su aprendizaje? Las acciones tácticas brillan por su ausencia, nos limitamos a decir "ir allí" y ellos van y se las apañan como pueden; la gestión de recursos (si es que se puede llamar así) es muy simple; y, aunque los escenarios pueden parecer variados, no pasa lo mismo con los edificios. Además tiene un suspenso en opciones: sólo modo campaña. Un desarrollo lineal, sin posibilidad de editores o partidas individuales: casi exclusivamente debes aniquilar a los peludos en cada misión.

En el lado de las virtudes tiene su humor, sencillez, un mini-juego al final de unas fases, una centena de inventos diferentes que se consiguen mediante la combinación de animales y unos gráficos originales y muy atractivos.✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	Sí

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	60%
GRAFISMO	70%
SONIDO	70%
JUGABILIDAD	60%
TOTAL	60%

PARA EVITARSE COMPLICACIONES







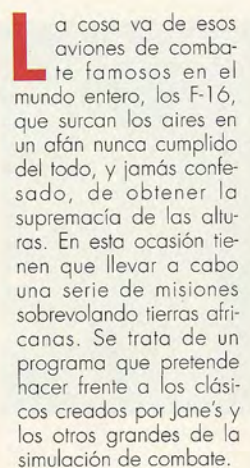
DESARROLLADOR	▶	GSI
DISTRIBUIDOR	▶	VIRGIN
GÉNERO	▶	SIMULACIÓN DE COMBATE

AUTOR: SITRO

Tierra de cazas y cazadores

F-16 AGGRESSOR

La simulación de combate nunca pasa de moda en el mundo del software de entretenimiento. Atrévete a sumergirte dentro de las inquietantes profundidades africanas en un sólido programa que te permite sacar de tu cuerpo la agresividad que llevas dentro a bordo del potentísimo caza de combate americano F-16.



La cosa va de esos aviones de combate famosos en el mundo entero, los F-16, que surcan los aires en un afán nunca cumplido del todo, y jamás confesado, de obtener la supremacía de las alturas. En esta ocasión tienen que llevar a cabo una serie de misiones sobrevolando tierras africanas. Se trata de un programa que pretende hacer frente a los clásicos creados por Jane's y los otros grandes de la simulación de combate.

El nuevo simulador posee una seriedad en su planteamiento y una sobriedad en su interfaz que lo hacen merecedor de loa y alabanza, aunque sólo sea porque es capaz de transmitir la sensación de que se trata de un programa sólido y firmemente fundamentado en referentes reales.

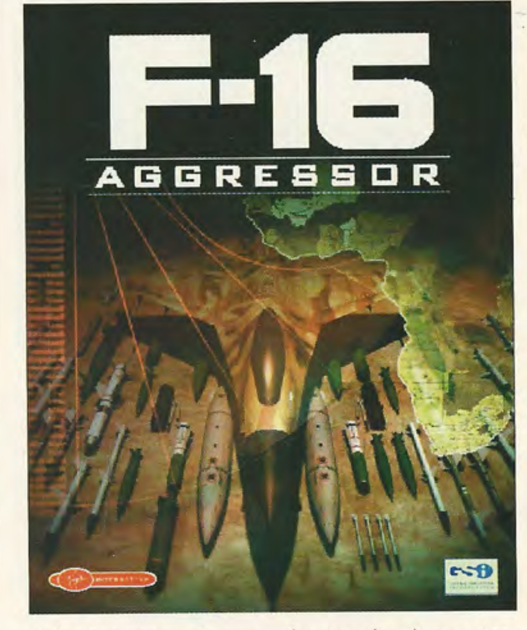
El vídeo de introducción te lleva, a un ritmo de tambores africanos, hasta un lugar de Madagascar, en el que una operación secreta es admitida y lanzada. El programa transcurre en tierras africanas. Tienes la posibilidad de llevar a cabo una misión de combate o bien de introducirte de lleno en la acción. Para tomar un primer contacto con el programa quizá lo ideal sea empezar con una partida rápida. Sin embargo, el programa se aprovecha mucho más y es más "resultón" si te decides por llevar a cabo una misión, que puede tener los más variados objetivos.



A tu disposición hay varias misiones de entrenamiento.

El manejo de los aparatos es bastante fiel, suponemos, a lo que debe de ser un caza real. La sensibilidad, quizá, es excesiva para un jugador no familiarizado con este género, pero se trata de otro detalle que habla en pro de la seriedad del producto. Además, aquellos que estén familiarizados con los controles de un simulador de vuelo no tendrán demasiados problemas.

Otra cosa es el manejo de los armamentos. Este juego te permite "disfrutar" de todas las posibilidades de ataque de un F-16, de modo que debes tener el control de un buen número de botones de disparo. Con un teclado es un poco incómodo, pero si posees un buen periférico no tendrás mayores problemas para poder defenderte ante el enemigo, siempre y cuando no pierdas la cabeza.



Es interesante la posibilidad de editar en parte las misiones a las que nos enfrentamos, cambiando detalles como el recorrido que tiene que hacer nuestra nave en el desarrollo de las mismas. Esto añade puntos a un programa que intenta hacer sombra a los grandes de un género que cosecha un gran éxito últimamente.

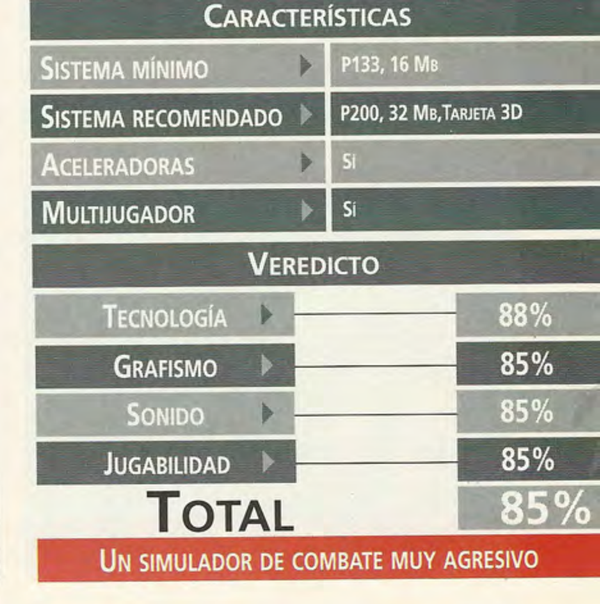
Sólo los expertos del género sabrán pasar por alto la adusta interfaz del programa y podrán extraer todas las capacidades de juego que posee. Los no iniciados esperarán quizá una apariencia algo más vistosa y una mayor facilidad de manejo. ✦











CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 32 MB, TARJETA 3D
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	88%
GRAFISMO	85%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	85%

UN SIMULADOR DE COMBATE MUY AGRESIVO

Velocidad a prueba de bombas

EXCESSIVE SPEED

DESARROLLADOR	GANYMEDE
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	CARRERAS

AUTOR: JESÚS FDEZ. TORRES

Desde que apareció Micromachines en el mercado de los videojuegos para PC le han sucedido una infinidad de juegos de este estilo. Nos referimos a las carreras de coches desde una perspectiva aérea y con un alto grado de acción. En este caso, Virgin nos ofrece una nueva versión de este clásico de las carreras de coches.

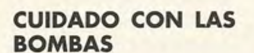
Al parecer, los juegos de carreras de mini-coches no pasan de moda. A pesar de la simplicidad de este tipo de juegos, el usuario sigue enganchándose a ellos. En esta ocasión tenemos entre manos un renovado juego de carreras de coches en perspectiva aérea. Con un aspecto en 3D y un gran detalle en el aspecto gráfico, *Excessive Speed* nos ofrece una lujosa manera de pasar el rato.



La demo del juego muestra sus posibilidades.



La perspectiva cenital es fundamental para este título.



CUIDADO CON LAS BOMBAS

En *Excessive Speed* podemos encontrar todo tipo de armamento para nuestro coche, siempre y cuando tengamos tiempo de reaccionar en el recorrido. Éste es un aliciente que hace del juego algo más que una simple competición entre coches. La cantidad de pistas y los complicados tramos a los que deberemos enfrentarnos son realmente abundantes. Según vamos adquiriendo destreza con nuestro coche, las pistas se irán haciendo más y más complicadas. Esto hace que las posibilidades de completar con gloria las carreras sean realmente escasas.

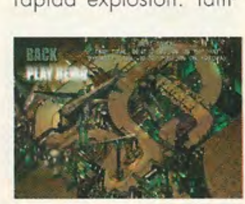
Además de la complejidad de las pistas tenemos otra gran prueba que superar, los adversarios. Éstos intentarán por todos los medios echarnos de la carrera de una manera u otra. A lo largo de los tramos iremos encontrando toda una serie de armamento, velocidad y muchos más tipos de ayuda para realizar más fácilmente la ardua tarea de terminar la carrera con éxito. Otro de los alicientes de *Excessive Speed* es que podemos elegir entre diferentes tipos de pruebas. La más dura es en la que corremos con un competidor fantasma y no podemos permitirnos el lujo de rozar las vallas protectoras, puesto que en ese preciso momento desaparecemos envueltos en una rápida explosión. También podemos elegir la opción contrarreloj en la que debemos enfrentarnos, no solamente a los contrincantes, sino que el tiempo será nuestro principal adversario en esta acelerada carrera.

Excessive Speed tiene un aspecto muy renovado respecto a otros títulos similares

En la parte técnica de este producto veremos que una de las características que más llama la atención es la calidad gráfica. En cada recorrido nos encontraremos con unos escenarios que poseen todo tipo de detalles, por no hablar de los coches, aunque desde el punto de vista del jugador son un poco pequeños.

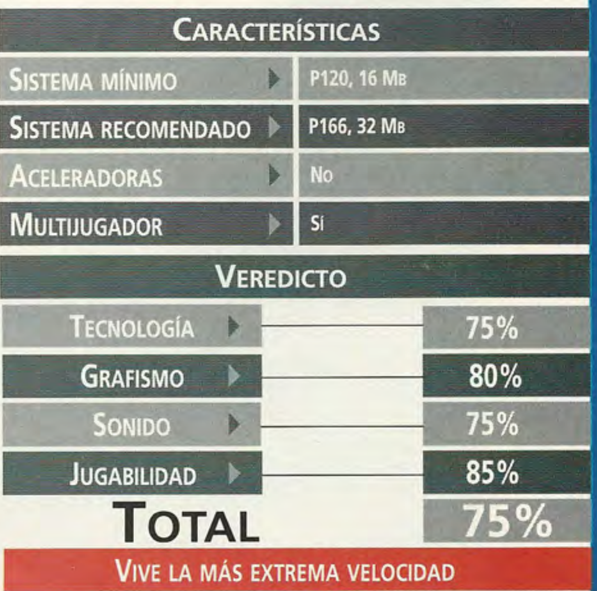
En definitiva, Excessive Speed representa un juego antiguo con renovada tecnología. La calidad gráfica unida al atractivo de las carreras de coches hacen de el un entretenido producto que no pasará desapercibido por el mercado de los videojuegos .✦







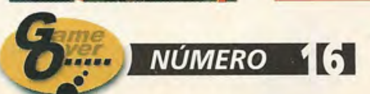




CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P120, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	Sí

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	80%
SONIDO	75%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	75%

VIVE LA MÁS EXTREMA VELOCIDAD



DESARROLLADOR	ADVENTURE SOFT
DISTRIBUIDOR	ERBE
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA

AUTOR: LUIS ALBERTO CONTRERAS

Los archivos perdidos

THE FEEBLE FILES

Los chicos de Adventure Soft siempre se han distinguido por la gran imaginación que ponen en la realización de sus aventuras. En esta ocasión nos proponen hacer de gamberros alienígenas por un rato con este interesante programa.

Todos los buenos aficionados al género de las aventuras gráficas recordamos con sumo agrado al travieso Simón el Hechicero y los buenos ratos que las dos partes que se realizaron de este juego nos hicieron pasar. Pues bien, los propios creadores de Simón se han atrevido con *The Feeble Files*, una aventura gráfica de las de toda la vida, pero con ese toque de humor tan característico de la compañía Adventure Soft.

La acción del juego comienza con la llegada de Feeble, un travieso alienígena, a la Tierra; pero no para quedarse, sino para realizar una nueva gamberrada asustando a los pobres humanos. No conforme con ello, al regresar a su planeta natal se tropieza con un campo de asteroides y, lo que es peor, se encuentra con una de las sondas Voyager lanzadas hacía tiempo por los terrícolas. El inesperado encuentro desvía al satélite de su órbita causando que se estrelle contra uno de los observatorios astronómicos de su planeta de origen. Éste se encuentra bajo el mando de La Compañía, una tiránica institución que gobierna hasta el más mínimo aspecto de la vida en ese lugar, tanto por la promulgación de miles de normas estrictas como por una máquina que está presente en todos los lugares, controlando a los ciudadanos, y que todos conocen como el Omni-Cerebro.


El colorido del juego es muy vistoso.


Los escenarios están cubiertos de detalles.

Éste, a través de unos siniestros personajes a los que llaman Ejecutores, se encarga de hacer cumplir hasta la más absurda de las reglas de La Compañía. Pero con el revoltoso de nuestro amigo Feeble han pinchado en hueso, ya que es un verdadero especialista en saltarse (voluntaria o involuntariamente) todas las normas habidas y por haber. Por supuesto, su incidente con el Voyager no ha sido poca cosa, y acaba por tener una gran repercusión, lo que le va a acarrear serios problemas, tantos como para que sus huesos vayan a parar a una prisión de alta seguridad.

Constituye un intento de retomar las aventuras gráficas de humor, tipo Simón el Hechicero

De todas formas, como era de esperar, hay una rebelión en marcha, dispuesta a acabar de una vez por todas con La Compañía, el Omni-Cerebro y los Ejecutores. Así pues, casualmente nuestro amigo Feeble contacta con uno de los líderes de la rebelión, Dolores, la cual acabará por implicar a Feeble en su causa.

Con todo ello, nuestro trabajo al jugar esta aventura será tomar el papel de Feeble y conseguir que la rebelión se desarrolle con éxito y acabe por desenmascarar a los tiranos que gobiernan su planeta. Esto, en resumen, es lo que nos proponen los creadores de *The Feeble Files*: una aventura medio en serio y medio en broma, protagonizada por un marciano bastante atípico y que sobre todo posee grandes dosis de humor. Como ejemplo basta la explicación a los famosos círculos de los campos de maíz que, como muchos de nuestros lectores sabrán, aparecieron en Inglaterra durante un tiempo: no eran más que el resultado de las travesuras de Feeble en sus excursiones a la tierra.

PARECIDOS

The Feeble Files es un juego atractivo, cuidado en la mayoría de sus aspectos, pero muy en la línea de *Simón el Hechicero*. Esto desde luego no es un defecto, pero obliga irre-



El juego sigue el esquema de las aventuras.



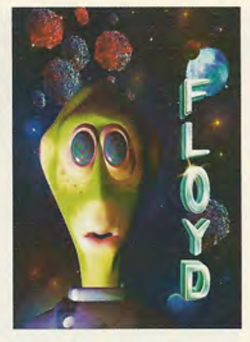



Deberemos resolver algunos puzzles.

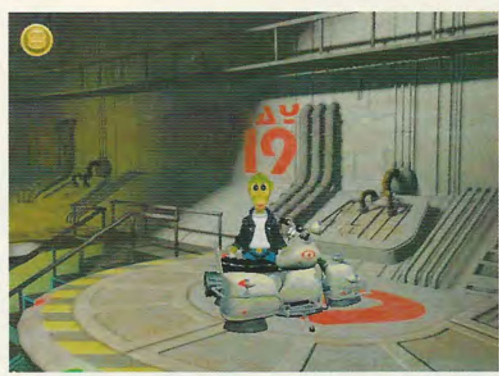
THE FEEBLE FILES











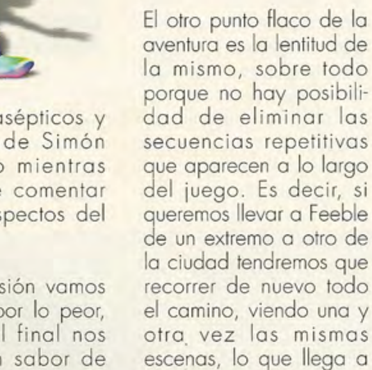
mediablemente a la comparación, y claro, *Simón* es de esas aventuras que se recuerdan toda la vida, lo que pone el listón muy alto a producciones similares. De todas formas, vamos a tratar de ser



totalmente asépticos y olvidarnos de Simón por un rato mientras tratamos de comentar todos los aspectos del juego.

En esta ocasión vamos a empezar por lo peor, para que al final nos quede buen sabor de boca: la interfaz de manejo del juego. Todavía no tenemos claro qué es lo que los programadores de Adventure Soft se han propuesto hacer. Es increíble lo complicado que puede llegar a ser utilizar algún objeto del inventario. Unas veces tenemos que dar veinte vueltas para conseguir que Feeble se ponga una chaqueta y otras la usa por su cuenta y riesgo, en resumen, un verdadero desaguisado es este aspecto.

El otro punto flaco de la aventura es la lentitud de la mismo, sobre todo porque no hay posibilidad de eliminar las secuencias repetitivas que aparecen a lo largo del juego. Es decir, si queremos llevar a Feeble de un extremo a otro de la ciudad tendremos que recorrer de nuevo todo el camino, viendo una y otra vez las mismas escenas, lo que llega a hacerse pesado.



En fin, ya hemos expuesto lo peor, así que vamos ahora por lo bueno. Y una de las cosas buenas (muy buenas) de *The Feeble Files* es que está integramente traducido al castellano, tanto los textos como las voces (a ver si poco a poco conseguimos que todos los distribuidores hagan lo mismo). Estas últimas, por otra parte, sin tener calidad teatral, están bien conseguidas, por lo que desde aquí felicitamos a los dobladores.

El aspecto gráfico de *The Feeble Files* encontrará división de opiniones. Algunos creerán que es pobre para los tiempos que corren y a otros les encantará. Nuestra opinión es que es el más adecuado para la aventura que se nos presenta. Realmente estamos ante una aventura cómica en la que desde luego no pegarían unos gráficos hiperrealistas o asombrosas animaciones cinemáticas. *The Feeble Files* se presta más a la caricatura, tanto de los personajes como de los escenarios, y eso es lo que los diseñadores de Adventure Soft se han propuesto. Sin embargo, hay que tener en cuenta que personajes, objetos y escenarios están perfectamente realizados y pensados minuciosamente, encajando perfectamente en el guión de la aventura.

En otro orden de cosas, algo positivo del programa es la posibilidad de ver los objetos de un escenario con los que podemos interactuar, simplemente activando la opción "mostrar texto de cajas interactivas". Esto que parece tan trivial facilita enormemente al jugador la tarea de acabar felizmente la aventura. La dificultad del juego está muy bien ajustada.

En cuanto al aspecto sonoro, y aunque ya hemos comentado que las voces son buenas, también hay que decir que los FX están bien conseguidos pero que se echa un poco de menos algo de música, aunque sea para que no nos aburramos demasiado en alguno de los escenarios. *The Feeble Files* es un juego que no decepcionará y hará pasar un buen rato a cualquier jugador, pero simplemente es un programa más, sin grandes alardes ni novedosos hallazgos. ✦





Un universo en expansión.





Características	
Sistema mínimos	P75, 16 MB
Sistema recomendado	P120, 16 MB
Aceleradoras	No
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	75%
Grafismo	90%
Sonido	85%
Jugabilidad	75%
Total	**84%**

El gamberro alienígena

DESARROLLADOR	GT INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR	NEW SOFTWARE CENTER
GÉNERO	PLATAFORMAS

El retorno de Oddworld

Abe's Exodus

AUTOR: RAFAEL MARÍA CLAUDÍN



El atrevido mudokan Abe ha vuelto para erigirse, una vez más, en líder de su pueblo atribulado. Atrévete a tomar las riendas de este excelente programa y rescatar a miles de mudokons que han sido esclavizados en uno de los mejores programas del género de las plataformas que nos han llegado en los últimos tiempos.



El vídeo de introducción del programa es una verdadera pieza maestra dentro de su estilo.



Una serie de pequeños conjuros permitirán a Abe, entre otras cosas, volverse invisible.

Nadie ha olvidado la odisea de Abe, un ser servicial y tranquilo al que la vida llevó a rescatar a sus congéneres de una muerte segura. Este valeroso mudokan descubrió en su primera aventura que su pueblo iba a servir como alimento de otras razas. En esta ocasión, Abe, ahora un mudokan famoso como libertador, es requerido por una desgraciada raza que está viendo cómo profanan sus restos. Los mudokans están siendo utilizados como obreros de estas profanaciones, de modo que Abe cruza el desierto y se dispone a liberar a sus congéneres de la esclavitud.

El vídeo de introducción que nos muestra toda esta epopeya es una maravilla, probablemente lo mejor del juego. Es una pequeña pieza de animación en la que se nos narra el origen de la aventura con encanto, una calidad excepcional y mucho humor. Además, han incluido una opción que te permite ver un vídeo en el que cuentan con detalle lo sucedido durante la primera parte del juego. Por otra parte, a lo largo del juego, jalonando las diferentes fases que tienes que superar, disfrutarás de una serie de vídeos que siguen en esa tónica de elevadísima calidad. De hecho, los vídeos de este juego han llegado a tener cierto eco dentro del mundo del cine, pues rayan a gran altura en todo momento y fascinan a todo aquél que los disfruta.

Los amantes de las plataformas se encuentran ante un excelente programa

El programa original nació en la consola Playstation, pues tradicionalmente las plataformas se originan en el mundo de las consolas. Sin embargo, la excelente versión que pudimos ver en los PCs acabó por convencernos de que las plataformas también pueden dar lo mejor de sí en los ordenadores personales. Y ahora nos llega una segunda parter que continúa las virtudes del original. Aunque, quizá, no se distingue demasiado de él.



GRÁCILES MOVIMIENTOS

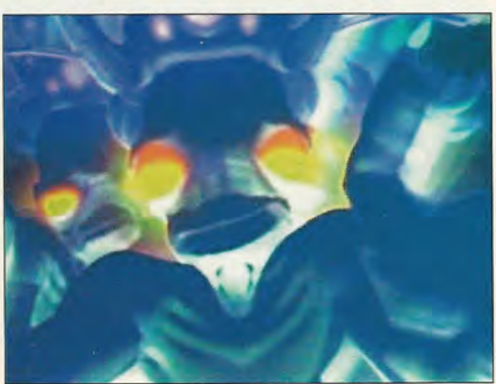
Abe puede realizar las acciones típicas: andar, correr, saltar, trepar o rodar para pasar por sitios muy bajos, además de andar con sigilo para no despertar a un Slig dormido. Además, canta para abrir los portales de pájaros, abofetea o habla con sus congéneres. Sus movimientos son graciosos y dicharacheros, de modo que se hace simpático desde el primer momento. En las pantallas por las que nos movemos hay una serie de carteles de neón que nos indican qué debemos hacer y cómo debemos hacerlo.

Pero lo que más destaca, aunque no difieren en exceso de lo que nos ofrecía en este sentido la primera parte, son las frases que Abe dice a los demás mudokans, imprescindibles para poder manejarse con ellos. Así, cuando un mudokan está obcecado trabajando, Abe tiene la obligación de abofetearlo, a lo que el mudokan responde con otro airado bofetón. A continuación le pide perdón acariciándolo y diciendo "lo siento" de viva voz. Por último, le dice "sígueme", a lo que el mudokan contesta "vale". Es un ritual imprescindible que se repite siempre que deseamos rescatar a uno de nuestros congéneres. Pero, además, hay muchos otros, que debemos utilizar en determinadas situaciones.

OPCIONES NUEVAS

Por otra parte, tenemos a nuestra disposición una serie de opciones que nos permiten movernos con tranquilidad a lo largo del mundo tenebroso en el que tenemos que introducir un rayo de esperanza. La más interesante de todas ellas es la posibilidad de salvar rápidamente la partida. Podemos hacerlo en cualquier momento; cuando matan a nuestro querido Abe, el juego vuelve automáticamente al punto en el que hemos realizado nuestro Quick-Save. En este sentido, tampoco podemos olvidar la habitual opción de salvar partida, que no debemos descuidar para volver a jugar más adelante.

A menudo Abe se encontrará con situacio-






Una imagen que a muchos nos es familiar desde Abe's Odissey.



Una serie de divertidos carteles nos dará importantes pistas.

nes difíciles que tendrá que resolver con habilidad. Se trata de verdaderos puzzles que no dependerán sólo de la habilidad manual adquirida con horas de experiencia, sino de la imaginación y la capacidad para razonar de los jugadores. La dificultad de todos ellos está muy bien ajustada: es ascendente, de modo que nunca llegas a cansarte del juego.


El entorno gráfico del programa es excelente.



A muchos enemigos les acompaña una explicación.

El desarrollo del juego viene jalonado por una serie de vídeos de alta calidad

Por otra parte, tampoco es imposible resolver los diversos retos que nos propone el juego, así que no tienes por qué desanimarte.

No podemos irnos sin dedicar unas palabras al apartado sonoro del juego, que también posee un gran nivel. Aparte de las voces de los mudokans cuando les dices algo, hay todo tipo de pequeños sonidos y ruidos que acompañan las acciones. Los Glukkons, los Fleeches babosean, etc. Además, hay una melodía para cada uno de los enemigos, de manera que sólo por el sonido sabes cuándo te han localizado. Las melodías en sí mismas son siempre divertidas, aunque unas veces más tensas que otras. De hecho, puede poner los nervios de punta escapar de un montón de babosas con una lengua rosa, pegajosa y alargada, escuchando sus ruiditos repelentes y con una música de fondo que no tranquiliza precisamente.

UN ESTILO BRILLANTE

Los escenarios en que se desarrolla la acción mantienen el mismo estilo que ya brilla en los vídeos introductorios. Son ambientes cavernosos, incluso cuando reflejan una espesa jungla, y los colores nos ofrecen siempre unos tonos terrosos y agradables. Poseen algunos toques de genio, como la acuosa manera de pasar de una pantalla del juego a la siguiente. También hay profusión de explosiones, vísceras aplastadas, mudokans tiroteados, pájaros volando en círculo y chiribitas coloridas.

No hay excesivas diferencias con respecto a la primera parte de este programa, si exceptuamos el curiopso marco de nuestro salvamento y algunas opciones un tanto mejoradas. Sin embargo, sigue tratándose de un excelente juego, con una capacidad increíble de atrapar al jugador, aunque no sea un acérrimo aficionado al mundo de las plataformas. Lo mejor, con diferencia, los vídeos que marcan el desarrollo del programa. ✦



Características	
Sistema mínimo	P166, 32 Mb
Sistema recomendado	P200 , 64 Mb, Tarjeta 3D
Aceleradoras	Si
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	95%
Sonido	90%
Jugabilidad	95%
Total	**90%**

Un éxodo muy divertido

DESARROLLADOR	▶	RED STORM
DISTRIBUIDOR	▶	PROEIN S.A
GÉNERO	▶	ESTRATEGIA

AUTOR: IGNACIO PULIDO

El humano bueno es el que se digiere

DOMINANT SPECIES



Se ha quedado a la mitad. Y es una pena porque, dado lo original de su argumento, el número de las unidades que contiene y la suavidad con la que se mueve ante nuestros ojos su escenario, podía haber sido un auténtico crack en Internet. Con todo, los incondicionales al género sabrán sacarle sus mejores cualidades.

No está mal este mundo alejado de cualquier vestigio de la civilización: el cielo es claro, las nubes que lo cruzan son hermosas y los valles se inclinan con suavidad sobre grandes extensiones desérticas y amplios mares. Además, aquí y allá se puede encontrar alguna fuente de Anima que lanza a la superficie espectaculares destellos de luz verde. Sería una tierra idónea para el descanso y la meditación de no ser por un problema que hemos tenido siempre y otro que nos han impuesto desde fuera: el primero es debido a la naturaleza de las especies que habitamos este planeta: somos muchos bichos y no podemos aguantarnos las ganas de darnos palizas, quizá para adornar con sangre la monótona superficie de Mur. El segundo es uno de esos enrevesados que se presentan sin previo aviso y diciendo eso de "éstas son lentejas..."

Resulta que nos divertíamos un poco, con nuestro habitual menú de colmillos y embestidas, cuando aterrizó en medio de la trifulca un objeto metálico venido del espacio. Se abrió la portezuela y del interior apareció un peculiar ser que no podía caminar por estos lares desprovisto de una funda metálica. Se llaman así mismos *humanos* y han venido a por eso por lo que nosotros nos hemos peleado tanto tiempo: las fuentes de Anima.

HABITUAL, EXCEPTO POR LA PERSPECTIVA

La mecánica de este título se resume en una línea: un juego de estrategia en tiempo real con perspectiva en tres dimensiones. La segunda parte de esta frase es, por ahora, novedosa... el resto del programa no es tan afortunado. Sí podemos tomar como un punto a favor de su originalidad el que manejemos a los *monstruitos* en vez de a los estilizados humanos, pero esto, de cara a la jugabilidad, no marca ninguna diferencia.

Todo lo demás sobra decirlo, pero para los novatos ahí van unas pistas: escogemos una unidad y, señalando con el puntero en el mapa, le encomendamos una tarea. Los guerreros a luchar y los obreros (sin duda los animalitos más graciosos) a escupir semillas en la tierra que *florecerán* en eso que en este mundo se consideran edificios: colmena, plantas de defensa, extractor de energía, barreras vegetales, etcétera.



Pesé a sus innovaciones y su original perspectiva, no consigue enganchar.

El número de unidades diferentes que podemos crear desde nuestras plantas- estructuras es bastante elevado, pero no existe una gran diferencia entre los mismos, salvo en el coste y en su potencia de ataque (vale, vale, también hay que decir que algunos vuelan y otros van por el mar). Se dividen en tres grupos:

- Crystal Anima Creatures: son las unidades de primer nivel. Su cometido es asegurar los recursos necesarios y plantar construcciones. Son intencionadamente estúpidas.



Combate entre bichos de mucho peso

- Liquid Anima Creatures: fundamentalmente son los habituales efectivos de combate.
- Gas Anima Creatures: inusuales, pero provistas de las suficientes cualidades para ser usadas en los combates más encarnizados. Tienen hasta cerebro.

EVALUACIÓN RÁPIDA

A falta de espacio, he aquí lo que un presunto comprador habría de tener en cuenta.

En contra: cuesta hacerse con la interfaz del juego, el cursor puede resultar algo lento, no se incluyen misiones aisladas (sólo hay una campaña), los combates entre unidades son muy sencillos y su control- en medio de una batalla- resulta un poco caótico.

A favor: multitud de opciones para cada unidad o grupo (mantener una posición, guardar un objeto, realizar diferentes tipos de formaciones), la cámara que sigue a nuestras criaturas ayuda a sentirse más dentro de ese mundo, se incluye un editor de mapas e interesantes detalles como el cambio de luz a lo largo del día. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB,
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	70%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	70%
TOTAL	70%

ALIENÍGENAS SIN PERFECCIONAR

La verdad está en 7 CD-Roms

THE X-FILES

DESARROLLADOR	FOX
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	AVENTURA

AUTOR: JULIO CRESPO

Hasta aquí han llegado las investigaciones de los agentes del FBI más famosos de la década de los 90. Una aventura clásica realizada con personajes reales donde la misión es descubrir qué les ha ocurrido a nuestros queridos Mulder y Scully.

Expediente X es desde el principio un juego oscuro, que recrea fielmente la imagen de la galardonada serie de televisión. No en vano su director, Chris Carter, ha sido el encargado de aprobar el resultado final de la aventura. Porque es eso, una aventura de corte clásico del tipo recoge lo que puedas e intenta utilizarlo en todos lados hasta dar con la solución.



Anderson y Duchovny en sus habituales papeles.

Es uno de esos juegos que requiere ciertas dotes de paciencia y tenacidad, e incluso de orientación para no perderse entre las estancias de la sede del FBI en Seattle durante las primeras partidas. La forma de moverse por los escenarios es un poco extraña, antinatural a veces. Además, volvemos al desarrollo lento, en donde tendremos que pixelar las pantallas hasta descubrir la manera de alcanzar ciertas zonas, secretos o artefactos.

Algunas de las mayores novedades de esta videoaventura con respecto a otras similares, aparte del tema (por supuesto), es la total asimilación de las nuevas tecnologías en el desarrollo del juego. Tenemos desde el inicio un teléfono móvil, una agenda electrónica, acceso a teléfonos, ordenadores, etc. De forma que nuestros pasos son casi tan reales como en la serie. A todos estos elementos se puede acceder fácilmente desde el cuadro de inventario, el cual está en la zona inferior izquierda del monitor. Mientras, en la parte superior están los temas sobre los que podemos hablar con una persona, así como el acceso al menú principal del juego. En las escenas interactivas de acción podemos optar entre tres grados de dificultad: fácil, estándar y difícil, además de poder elegir siempre la Inteligencia Artificial (IA).

INVESTIGA CON AHÍNCO

El objetivo de la aventura es encontrar a los agentes especiales del FBI Mulder y Scully, pero eso es sólo la punta del iceberg, ya que una vez reunidos todos comienzan las verdaderas investigaciones sobre casos paranormales y fenómenos extraños. No controlamos las acciones de ninguno de los dos grandes protagonistas, ni en ningún momento podemos elegir a uno u otro para introducirnos en el juego. Tenemos una personalidad definida, un nuevo personaje de esta misteriosa serie llamado Craig Joshua Willmore. Es un agente de segunda fila, con casos de segunda línea, que no está ni mucho menos en Washington, sino en Seattle. Pero su Jefe de Departamento le encarga la misión de encontrar a los dos agentes, y con las referencias del Director Adjunto Skinner comienza su investigación. Un recorrido en formato cinemascope a lo largo de siete CD-Roms.





ESPACIO EN DISCO

Debido a las características del juego, y para alcanzar un rendimiento óptimo, *The X-Files* necesita aproximadamente 3.5 Gb de espacio libre en disco para realizar la instalación máxima. Sin embargo, siempre podremos optar entre la instalación mínima (250 Mb) y la intermedia (330 Mb).✦

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO	P166, 32MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 64 MB
ACELERADORAS	Sí
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO

TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	85%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	82%

DESCÚBRELO TÚ MISMO

DESARROLLADOR	LEGEND ENTERTAIMENT
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S. A.
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA DE TERROR

AUTOR: LUIS A. CONTRERAS

La crónica de Black Stone

JOHN SAUL'S B.C.

El espíritu del Dr. Malcom Metcalf, antiguo director del hospital psiquiátrico de Blackstone, ha raptado a su nieto, Joshua, para continuar una tarea que comenzó años atrás. Sólo nosotros podemos impedírselo, encontrando una habitación secreta.



Al entrar en el hall del hospital, lo primero que vemos es el retrato de Malcom al fondo. Giramos a la izquierda y observamos en la vitrina el antes y el después del centro pulsando en los botones. Tras tocar la pantalla oímos la opinión de Malcom sobre la idea de convertir su hospital en un museo.

Entramos en la sala de recreo, la primera puerta a la derecha. Observamos la vitrina y conocemos la historia de los objetos que contiene, para después coger el cuchillo y el punzón. Avanzamos y vemos los muebles y los objetos del banco de trabajo que están a la derecha. Frente a ellos hay un armarito en la pared. Para abrirlo nos fijamos en las bisagras y usamos el punzón con ellas. Ya está; ahora podemos coger el mango de sierra ¡Lástima que no tenga hoja!. Entramos en la cocina y lo primero que vemos es la cámara frigorífica. Parece estar estropeada. Lo mejor será abrir la caja de control y quitar el fusible que está quemado. Seguimos avanzando por la cocina hasta llegar al fregadero. ¿Qué es eso que cuelga?... un afilador. Podemos usarlo con el cuchillo de la vitrina, así estará lo suficientemente afilado para abrir el armario que está sobre el fregadero y que guarda la llave Inglesa que habremos de coger. Al girar hacia la derecha, entre las caceroIas, hay unas pinzas largas. Lo mejor será hacerse con ellas... quizá nos hagan falta más adelante.



El conocido novelista entra en el mundo lúdico.


Interactua con los personajes.

Un conocido escritor de terror americano ha llegado con fuerza al mundo lúdico

Sobre la gran mesa de la cocina cuelgan numerosos objetos, pero lo único que podría sernos de utilidad son los pinchos; cojámoslos. Bien. Ya no hay más que hacer aquí, así que volvamos de nuevo al hall. Ahora hay que avanzar hacia la escalera para estar frente a frente con el retrato de Malcom Metcalf. Casi parece real. Cuando lo tocamos el doctor comienza a hablar. Nos dice que ha escondido al pequeño Josh en la habitación secreta para entrenarlo y que pueda continuar con la tarea que su abuelo no pudo terminar. Avanzamos hacia la izquierda y entramos en el despacho del director del hospital. En la pantalla del punto informativo aparecen los detalles de la vida del último superintendente del hospital: Malcom Metcalf. Lo mejor será que tomemos la palanca del ascensor y el llavero que guarda las llaves de casi todas las habitaciones del edificio. Merece la pena observar todos los objetos: las fotos, los jarrones, la chimenea, el globo, el escritorio... y por supuesto los libros de la estantería. Son libros clásicos de medicina. Nos fijamos en los autores y en su contenido. A la izquierda encontramos un ordenador. En él están recogidos los datos de todos los pacientes que han pasado por el centro. Está bien, pongámoslo en funcionamiento. Vaya, necesitamos la clave de acceso, pero... ¡hay un papel pegado en la caja del ordenador!. En él está escrita la palabra clave que necesitábamos: scooter.

A partir de ahora podremos consultar la base de datos. Pero de momento lo mejor será salir de la oficina y seguir de frente hasta entrar en el ascensor. Buen sitio para usar la palanca que cogimos de la vitrina. Ya está. Probemos a subir al segundo piso.

MARILYN

Entramos en el ala de mujeres, a la izquierda según salimos del ascensor. Tan sólo está abierta la puerta de la última habitación que está a la derecha. Una voz nos saluda. Es la voz de Marilyn Wilson. Está bien, hablemos con ella. Después miramos la vitrina y comprendemos la enfermedad de Marilyn: el síndrome del falso embarazo. Y los objetos: mmm... un libro de nombres y... ¿qué es esto? Aquí falta algo... Pulsemos en el botón de información... ¿un mechero? ¿Por qué no está en su sitio?. Recorramos toda la habitación: observemos los peluches, la cama, las cortinas, las fotos de Marilyn y su familia, el diploma, las botitas... Quizás merezca la pena hablar de nuevo con Marilyn, así que toquemos su fotografía. Desea que encontremos un mechero en forma de dragón, un regalo de su hermana. Pero antes de ello cogemos el diario que











Un asilo en el que ocurren cosas extrañas.



El peso de los antepasados.

está en el cajón de la cómoda y lo leemos. Hay unas páginas pegadas... pero aun así descubrimos que algo le pasó a Marilyn cuando el Dr. Metcalf la llevó a la sala de la caldera. Lo mejor será preguntar de nuevo a Marilyn, pero por desgracia no recuerda qué escribió en esas páginas pegadas. En fin, habrá que buscar el mechero para que pueda darnos alguna pista sobre el paradero de Josh, pero antes hablamos con ella y nos dice qué llave utilizar para entrar en la sala de hidroterapia. Entonces habrá que bajar al sótano y empezar por allí. A la sala de hidroterapia se va por la primera puerta a la derecha. De nuevo alguien nos saluda. En la vitrina hay unas esposas y un sistema de ducha. Intentamos coger los objetos pero a Jane no le hace mucha gracia, así que dejémoslo. Avanzamos por la habitación y vemos las saunas... la caja térmica, y la temible hidra, donde los pacientes recibían baños fríos. Jane nos cuenta todo sobre ellos.

Y ahora viene lo más difícil: una caja de control que debe poner en marcha las instalaciones, pero debe haber una combinación de botones... a ver si hay suerte... ¡sí!. Hay que activar el segundo y tercer botón empezando por arriba; las saunas ya funcionan. Probemos el interruptor de la que está en el centro. Al abrir la puerta una nube de vapor caliente nos golpea en la cara ¡vapor!... esto nos sugiere una idea... las páginas pegadas del diario; quizá el vapor pueda arreglarlo. Pongamos el diario de Marilyn en la sauna y pulsemos el interruptor. Bien; ahora pueden leerse todas las páginas y conocer el modo de entrar en la sala de la caldera. Pero antes recojamos unas toallas de la estantería, del montón que está a la izquierda. Salgamos de hidroterapia y vayamos a la sala del fondo del pasillo. Ya sabemos qué forma tiene la llave de esta puerta así que abrámosla. Otra voz ¿de quién será esta vez?. Parece ser del encargado de mantenimiento, pero nunca se sabe. También podría ser uno de los antiguos inquilinos. Para averiguarlo hablemos con él y observemos todo a nuestro alrededor. A la izquierda hay una estantería de donde podemos coger un fusible nuevo para poder reparar la cámara frigorífica. Giramos un par de veces a la derecha y nos situamos frente a la caldera.

No hay que olvidar consultar los puntos informativos que hay en casi todas las habitaciones

Vaya, quema cuando la tocas. Podríamos intentar abrirla quitando las tuercas que sujetan la puerta. Para eso llevamos con nosotros una llave inglesa. Finalmente la abrimos y... ¡Sorpresa! dentro está el mechero de Marilyn. Usamos las pinzas para cogerlo. Ya podemos devolvérselo a Marilyn, a ver si así nos da alguna pista sobre la habitación secreta donde está escondido Josh. Tras la resolución de un puzzle (ver cuadro informativo) cogemos el ascensor para subir al primer piso de nuevo. Vayamos a la cocina y coloquemos en la caja del frigorífico el fusible nuevo. Ahora funciona correctamente. Subamos al segundo piso y entremos en la habitación de Marilyn. La pobre chica se ha dado cuenta de que ella ya no es más que un fantasma y que, en realidad, se suicidó mucho tiempo atrás en esa misma habitación. Ese descubrimiento le ha afectado mucho, tanto que ha hecho que ya no esté tan dispuesta a colaborar con nosotros como antes. Intentémoslo poniendo el mechero en la vitrina. Marilyn nos da las gracias y nos informa de que hay alguien que puede que sepa algo acerca de la habitación secreta. Es una paciente que está en el siguiente tramo del ala de mujeres. Salgamos entonces y vayamos hacia allí.

LAVINIA Y LORENA

Ahora podemos abrir la puerta que separa ambos tramos y entrar en la última puerta de la izquierda. En las paredes hay unos preciosos tapices. Otro fantasma comienza a hablarnos: es Lavinia Willoughby, una mujer cuya enfermedad era creer que era la Reina Maria II de Escocia. Su afición era tejer los tapices que vemos en la habitación. Pero ahora no puede hacerlo porque no tiene agujas de tejer (y porque tampoco se ha percatado de que ya no es más que un espíritu errante). Enseñémosle los pinchos que sacamos de la cocina. Le gustan y nos pide que los pongamos en la caja de costura que hay en la mesa que está junto a la cama. Quizás ahora pueda darnos alguna información sobre la habitación secreta. Si, pero a cambio debemos encontrar para ella un tintero, una pluma, y un pañuelo bordado con la letra R. Hablemos de nuevo con Lavinia. Cree que el pañuelo está en una caja donde Malcom guardaba sustancias venenosas pero ¡a saber dónde está la caja!.

Salimos de la habitación y atravesemos la siguiente de las puertas que divide el ala de mujeres. Entramos en el cuarto de Lorena, la primera a la derecha, y miramos los objetos de la vitrina. Toquemos ahora el retrato para hablar con Lorena. Tras conocer su triste historia nos pide algo para que probemos nuestra sinceridad. Quiere







Todos los escenarios poseen un aire tétrico.



que busquemos un objeto que le pertenece pero sin decirnos cuál es; vaya, más dificultades. Avanzamos por la habitación hacia la izquierda. Esa pluma del sombrero podría sernos de utilidad. Sí, es ideal para Lavinia. La lupa también nos vendrá bien. Frente a la cama hay un tocador. Abrimos el neceser y cogemos la caja de maquillaje que hay dentro. Antes de salir de la habitación nos fijamos en el armario donde está la cerámica y el juego de café. ¿No habíamos visto algo en la oficina de Malcom que parecía parte de ese juego?. Bajemos a la oficina y cojamos la cafetera que está detrás del escritorio. Volvamos a la habitación de Lorena y pongámosla en la estantería con el resto del juego.

Pero ahora quiere que le demostramos que efectivamente es suya. Examinamos la cafetera con la lupa. Hay unas iniciales grabadas en el fondo: MM ¿Malcom Metcalf?; pero también hay unas marcas. Un pequeño pájaro al lado de cada M. No hay duda, la cafetera es de Lorena. Nos cuenta cómo entrar en la sala de electroshock del sótano y nos pide algo más. Encontrar un camafeo que Malcom le robó. Piensa que está en una caja de seguridad que se esconde tras el retrato de Olivia, la esposa de Malcom, que hay en el despacho de éste. Bajemos ahora al ascensor y al sótano. Entramos en la sala de electroshock y nos hacemos con el estetoscopio de la vitrina. Hay otro inquilino en esta sala: Nick. Nos habla sobre los aparatos y sobre los tratamientos que allí se administraban. Subamos al despacho de Malcom y observemos la foto de sus hijos. El día que Oliver nació fue el más importante de su vida. Avancemos hacia el retrato de Olivia y usemos el estetoscopio en el marco para encontrar el sistema de apertura. Ya podemos ver la caja fuerte pero tiene una combinación. ¿Cuál pude ser?. ¿La fecha que había sobre la foto de los niños?. Era 4-24-55. Pero Oliver tenia 3 años cuando la foto fue tomada. Ya está. Oliver nació el 4-24-52. Sí, esa es la combinación correcta. La introducimos y cogemos la caja y el huevo de cristal que hay en el interior. De paso que estamos aquí aprovechamos para introducir en el ordenador los nombres de los pacientes o de personas relacionadas con ellos. Mark Kendall (marido de Lorena), Lavinia Willoughby, Marylin Wilson y... Mandy Lee, un nombre que nos mencionó Nick.

Ninguno de los puzzles que jalonan este producto posee una complejidad excesiva

Finalmente vayamos al escritorio de Malcom y abramos el cajón de la derecha para coger la figura del cascanueces que mencionaba Marilyn en su diario. Usémoslo para charlar con Malcom y que nos diga por qué cogió esos objetos y lo que les ocurrió a los pacientes. Volvamos al sótano y entremos en la sala de terapia de fiebre. Hablemos con Jack y observemos el mueble con pequeños cajones. Jack nos habla acerca de una llave que está en uno de ellos. Probemos a abrir cada uno: la llave está en el primero de los cuadros de cajones, en la parte superior izquierda. El cajón que tiene la llave es el que está en la esquina inferior derecha. La llave permite abrir la caja que encontramos en la caja fuerte del despacho, dentro encontramos el pañuelo de Lavinia. Es hora de darle a Lavinia todo lo que nos pidió. Vamos a su habitación y nos dirigimos hacia el escritorio que hay frente a la cama.

Abramos la caja de maquillaje de Lorena. Pese al tiempo, el bote de sombra de ojos aun sirve. Vaciemos su contenido en el tintero de Lavinia y pongamos allí también la pluma. Por fin podrá escribir la carta a su amiga. Pongamos el pañuelo en la vitrina. Lavinia se alegra y nos revela que en su cama hay un panel secreto. Pulsamos en la corona que está grabada en el pilar derecho de la cama y el panel se abre. Contiene una hoja de sierra que ponemos en el mango de sierra. Todavía tenemos que encontrar el camafeo de Lorena pero no está en la caja de seguridad. ¿Dónde puede estar? Vayamos a la sala de la caldera del sótano y avancemos hasta llegar a la verja del generador principal. ¿Qué es eso que está en medio del interruptor del generador? ¡¡Es el camafeo!! Usamos la sierra para romper el candado y abrir la verja. Arrojemos al suelo la toalla para evitar una descarga eléctrica. Ya es nuestro.

EL PEQUEÑO ABE

Entreguémosle el camafeo a Lavinia. Agradecida, nos habla sobre una habitación secreta que se esconde detrás de la librería de Malcom. Según ella hay que empujar los 4 libros de los autores más importantes de la historia de la medicina. Conociendo a Malcom uno ha de ser él, pero los otros... un momento... Sobre la puerta de entrada al hospital vimos tres placas con los rostros de 3 de los padres de la medicina: Hipócrates, Freud y Paracelso. Empujemos entonces los 4 libros de estos autores en la estantería de Malcom y observemos cómo se abre la estantería dejando paso a una habitación secreta. Hay una puerta delante de nosotros. Es metálica y pesada. A la izquierda observamos los libros y cogemos el diario de Malcom. Bajamos por la escalera de caracol hasta llegar al quirófano. Hay una estantería con frascos. En ellos hay restos humanos, los restos del pobre Abe, un niño a quien el Dr. Metcalf mutiló totalmente para comprobar la teoría de la infección focal como causante de las enfermedades mentales. Tras escuchar su historia quiere que juguemos con él al veo-veo. Primero nos propone buscar un objeto cuyo nombre empieza por "T". Es la mesa (table). Después otra que empieza por L, así que vamos hacia las luces. Ahora se empeña en que vayamos a la capilla y nos revela cómo entrar a ella. Una vez allí nos recibe la voz de Frank, el organista. Un tipo divertido. Cada vez que miramos una de las vidrieras nos cuenta una historia divertida. Cojamos el martillo y el picahielo de la vitrina y

UNOS CONSEJOS MUY ÚLILES

- A lo largo del juego, y cuando hayamos reunido los elementos necesarios tendremos que resolver algunos puzzles. No importa si no conseguimos resolverlos, ya que al final de cada uno de ellos se nos ofrecerá la posibilidad de volver a intentarlo, obtener alguna pista o conocer la solución.
- Es imprescindible "cliquear" con el ratón sobre todos y cada uno de los objetos que estén a nuestro alcance.
- Hay que agotar todas las posibilidades de conversación con cada uno de los personajes del juego. Si no lo hacemos no se nos dará la información necesaria para poder abrir puertas o realizar otras acciones y no podremos continuar.





Los escenarios son oscuros pero de calidad.

encaminémonos hacia el altar. Observamos el órgano y conversamos con el organista. A la izquierda hay una armadura. Volvamos al quirófano para hablar de nuevo con Abe. Con el picahielo abrimos el cajón grande de la estantería donde están los frascos con los restos de Abe y cogemos la caja de música. Abe se empeñara de nuevo en jugar al veo-veo. Primero quiere que descubramos un objeto que sirve para leer... ya está: los libros. Después algo que empieza por "¿tigre?" ¿Qué puede ser? Sí, la rejilla del respirador empieza por "grrrr", igual que el rugido del tigre (*grate* en ingles). Y, para variar, Abe quiere que le busquemos algo que le pertenece: su muñeca. Está en algún lugar de la capilla. Entramos en ella y nos dirigimos a la armadura. Cortemos el casco con la sierra y usemos el cuchillo para soltar las tiras de cuero que sujetan el armazón.

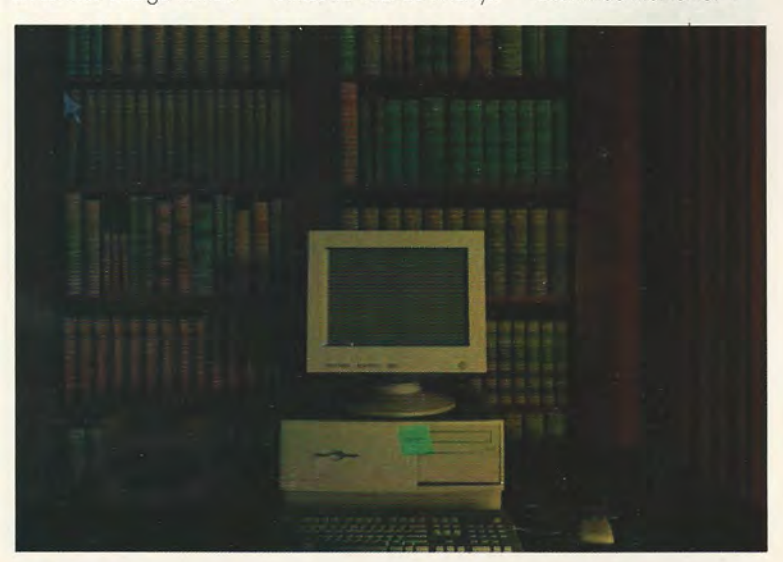
EL FINAL DE LA AVENTURA

Tras resolver el puzzle salimos de la jaula y miramos las tumbas de todos los fantasmas con los que hemos estado hablando. Rompamos ahora el huevo que encontramos en la caja fuerte con el cascanueces y leamos el mensaje. Por ahora nada más podemos hacer aquí, así que volvamos por el pasadizo. Es hora de intentar abrir la puerta con cerradura de combinación que hay en el quirófano. ¿Cuál puede ser la combinación? Abe nos dice que Malcom tarareaba cuatro notas cada vez que se disponía a abrir la puerta y que era la misma melodía de la caja de música. Lo mejor es hacer una visita al organista. ¿Quién puede saber mejor que él quién es el autor de esa música? En la capilla abrimos la caja de música. Frank no duda un instante: el autor es Bach. De nuevo en el quirófano le damos la muñeca a Abe. Nos descubre que existe un sencillo código numérico para abrir la puerta. Si tomamos A=1; B=2; C=3, etc la combinación es BACH, o lo que es lo mismo: 2138. Introducimos la combinación y entramos al laboratorio secreto. Nos recibe el espíritu de Paul, el ayudante de laboratorio de investigación del dolor de Malcom. Hablamos con él y cogemos la caja de los Yakuza que está sobre la mesa que hay a la derecha. Volvemos al quirófano e introducimos la caja en la máquina de rayos-x.

En la última fase del juego es muy importante realizar nuestros movimientos con mucha rapidez

De nuevo en el laboratorio hablamos con Paul. Quiere que le demos un estereoscopio que se encuentra en el interior de la "Doncella de hierro". Pero antes nos hacemos con la cuerda que está alrededor del cuello de la "Doncella" y con el bastón que encontraremos junto a una maza en una de las paredes del laboratorio. Acerquémonos a la doncella y observemos el panel con los símbolos. Pulsamos primero el ojo, luego la figura que aparece corriendo, y, por último, la cabeza de mujer que está en el extremo superior derecho. La doncella se abrirá. Colocamos en ella el bastón para sujetar ambas partes de la doncella y cogemos el estereoscopio. Tras una nueva prueba cogemos la palanqueta de la mesa. De pronto oímos la voz de Marilyn que sugiere que la llave de la cripta se encuentra en la cabeza de rinoceronte que hay en el hall, así que vayamos allí. En el camino escuchamos la voz de Rebeca, la mujer de Oliver que, preocupada, ha venido a buscar a su marido y a su hijo. Pero Malcom la captura y la lleva junto a Josh. Ahora el tiempo es vital. Golpeamos la cabeza del rinoceronte con la lanza y recogemos la llave que ha caído del interior. Ya podemos abrir la puerta metálica de la cripta. Oímos la voz de Lavinia pidiendo que abramos el sarcófago y lo hacemos usando la palanqueta, dejando al descubierto los restos de Malcom. Entramos en el sarcófago y de repente se hunde y llegamos a un nivel subterráneo. Hay que darse prisa porque Malcom no ha perdido el tiempo y Josh ya está dispuesto a matar a su propia madre. Los objetos robados aparecen en una vitrina.

No hay tiempo que perder. Hay que destruir el poder de Malcom. Raspamos el cascanueces con el cuchillo, rompemos el diario del doctor y golpeamos el cráneo del esqueleto con la palanqueta. Ante nosotros aparece el retrato amenazante de Malcom. Josh ya tiene el cuchillo en sus manos, junto al cuello de su madre. Rompemos la vitrina con la palanqueta y cogemos el mechero con el que quemamos el retrato. Por fin la puerta de la habitación que encierra a Josh y a Rebeca se abre. Por fin hemos destruido a Malcom... de momento. ✦

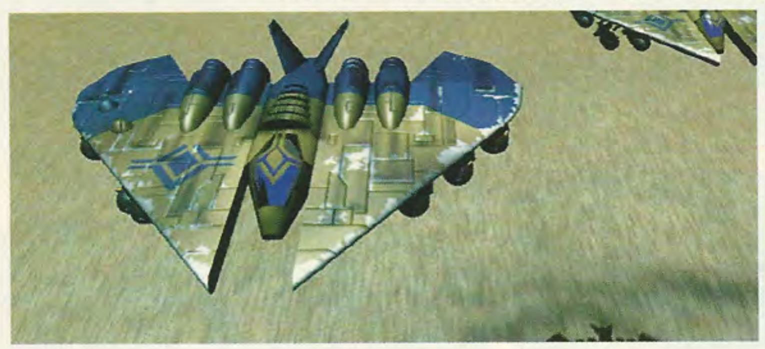


Más unidades para Total Annihilation

BATTLE TACTICS

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Hubo tres factores que llevaron a este juego derecho a la gloria: su engine, su planteamiento (que exigía al jugador desarrollar tácticas reales) y el elevado número de unidades, que podía aumentarse bajando nuevos efectivos desde Internet. Con esta ampliación se hace hincapié en esa línea de añadir sencillamente más.





Guerra total sobre un planeta de superficie metálica.

En esta sección de la revista, se da por descontado que el presunto lector conoce el juego al que se refiere la ampliación de turno, por lo tanto es innecesario hablar del mismo (más allá de la entradilla). Además, la pregunta que os estaréis haciendo, si la curiosidad os ha llevado a esta página, es qué hay de nuevo en este CD. Nada más fácil para el redactor. He aquí el cuadro de rigor, juzgad vosotros mismos. Además, esta ampliación incluye 100 misiones rápidas, mapas nuevos, cuadros de texto con consejos para llevar a cabo nuevas tácticas y diferentes niveles de dificultad. Por si esto aún no fuera suficiente, tendremos dos tipos de terreno diferentes, así el juego insiste en esa variedad de escenarios que pone a sus pies toda la complejidad de un universo. Todo esto hace de Battle Tactics un CD imprescindible para todos aquellos que deseen volver a Total Annihilation con la ilusión de los primeros días o para sorprender a un adversario humano.✦

NUEVAS UNIDADES

Las que van acompañadas de un asterisco, estaban anteriormente disponible a través de Internet

Para el Clan:

- KBOTS: Marky *, Warrior *, Shooter *.
- VEHÍCULOS: Penetrator *, Phalanx (cañón flak móvil)
- AERONAVES: Eagle *.
- HOVERCRAFTS: Anaconda (especie de "hovertanque" armado con un cañón ligero), Oso (transporte para seis unidades) Hovercraft de Construcción (Construye fortificaciones de Nivel 1 y 2 y la Plataforma Hovercraft), Skimmer (de respuesta rápida, para exploraciones), Swatter (unidad antiaérea), Wombat (lanza cohetes para las largas distancias)
- FORTIFICACIONES: Defender *, Flakker *, Defensa de Perímetro *, Stingray *, Stunner (silo que desarrolla misiles electromagnéticos que sólo afectarán al enemigo).
- EDIFICIOS DE CONSTRUCCIÓN: Plataforma de Hovercrafts (capaz de fabricar hovercrafts de muy diversos tipos)
- OTROS EDIFICIOS: Productor de Metal NS *, Planta de Fusión Camuflable *,
- Productor de Metal Moho *

Para el Núcleo

- KBOTS: Dominator *, Sumo *, Voyeur *,
- VEHÍCULOS DEL NUCLEO: Apisonadora *, Copperhead (Cañón flak móvil),
- BUQUES DEL NUCLEO: Phantom *.
- HOVERCRAFTS DEL NUCLEO: Hovercraft de Construcción (para hacer hovercrafts y fortificaciones de nivel 1 y 2) Nixer, (capaz de lanzar cohetes mientras maniobra), Scrubber (diseñado como explorador), Slinger (con misiles antiaéreos), Snapper (equipado con un cañón de plasma), Turtle (desarmado, pero puede llevar hasta 8 unidades)
- FORTIFICACIONES DEL NUCLEO: Cobra *, Stinger *, Thunderbolt *, Toaster *, Neutron (misil neutro que sólo afecta al enemigo).
- EDIFICIOS DE CONSTRUCCIÓN DEL NUCLEO:Plataforma de Hovercrafts (Factoría de hovercratfs)
- OTROS EDIFICIOS DEL NUCLEO: Productor de Metal flotante *



Enfrentamiento entre unidades marítimas y de tierra.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MINIMOS	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIPLAYER	Sí

VEREDICTO DE LA AMPLIACIÓN	
LONGEVIDAD AÑADIDA	80%
NOVEDADES GRÁFICAS	65%
NUEVOS NIVELES	90%
JUGABILIDAD	87%
TOTAL	86%

SOBREVIVE A LA ANIQUILACIÓN TOTAL

Sal a pasear con Flight Simulator

ESCENARIOS LAGO

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Viena, Singapur e Italia. Tres lugares hermosos dentro de tres CDs. Si estás entre esos privilegiados que poseen el juego Flight Simulator en un buen equipo que lleve una buena aceleradora, podrás hacer un fascinante recorrido turístico sin moverte de tu silla favorita.

La gran ventaja de los mundos virtuales con respecto a los reales es la facilidad con la que se levantan de la nada, el espacio que ocupan y el poco margen que dejan al tedio. Desde luego, aunque *Flight Simulator* sea un programa excelente, nunca nos veremos obligados a tomar pastillas para el mareo enfrente de nuestro ordenador (puede que sí, pero no sería responsable el programa, sino el coordinador de revista que se tiene enfrente). Con todo, los simuladores van ganando en realismo a pasos agigantados, así que no será de extrañar que algún día encontremos a nuestros futuros hijos programando, por ejemplo, los olores del cuero de los asientos de un Boing 747.



Un acogedor puerto de Singapur.



Un Coliseo un poco desolado.

Hay poco que comentar sobre los escenarios que ocupan esta página. De hecho, sería más acertado hojear una guía turística de las ciudades que ocupan. Desde esta altura, tendremos ocasión de contemplar, con un adecuado nivel de detalle, esos monumentos por los que todo el mundo nos pregunta y de los cuales nos vemos obligados a regalar una postal (no los habíamos visitado, estábamos en calles alternativas o en un bar... ¡qué vergüenza!). Desde luego estos CDs rezuman belleza por los cuatro costados; ahora bien, de cara al juego ¿Realmente importa estrellarnos contra la Torre de Pisa o caer sobre las elegantes calles de Viena? Hay que entender estas ampliaciones como un lujo estético para sibaritas. Y, de todas maneras ¿Qué sería de *Flight Simulator* si no pudiésemos mirar por la ventanilla del avión y ver un paisaje que nos sorprenda?

Son pues, tres CDs (se venden por separado) imprescindibles para los amantes de este programa, de un juego relajado y de los mundos virtuales. ¿Cuál escoger? Muy fácil: eso depende de la ciudad que más os guste, aunque *Singapur* quizá sea el más divertido por la dificultad que entraña volar entre rascacielos.

Por nuestra parte, nada más que comentar; eso sí, hemos decidido incluir el siguiente cuadro para que perfeccionéis vuestra técnica de "inmersión dentro de un videojuego". Ya sabéis, el próximo paso será *TRON*. ✦



CÓMO SUMERGIRSE EN UN SIMULADOR

- Necesitas un auxiliar de vuelo. Llama a tu novia/o, a un amigo/a, para que de vueltas alrededor del cuarto donde tienes instalado el ordenador y, muy de vez en cuando, acondicione tu asiento mientras juegas. Al ser posible, pide que antes de cada partida él o ella te estén esperando junto al PC y te dediquen una sonrisa al encenderlo.
- Si has decidido pilotar un avión comercial, busca a gente que se siente junto a ti para que hagan bromas sobre las azafatas y degusten un menú ligeramente más barato que el tuyo (eres el capitán). Eso sí: que les suden las camisas y se pongan muy nerviosos ante cada una de tus *ligeramente* arriesgadas maniobras.
- Que te sirvan una comida en un plato de plástico repleto de guarnición. Es imprescindible que te lo presenten de tal forma que, necesariamente, tenga que caerse algún cubierto.
- Que alguien gaste una broma pesada a tu abuela, madre o tía. El objeto es que aparezca detrás de ti dando gritos, sirviéndonos, involuntariamente, para el papel del típico pasajero histérico.
- Antes de aterrizar da vueltas y vueltas alrededor del aeropuerto. Que alguno de tus compañeros diga eso de "a ver cuándo nos dan permiso de aterrizaje", mientras que tú con el micrófono (un móvil apagado también sirve) tratas de tranquilizar a los pasajeros. Luego, sal de tu fantasía y estréllate... no te vayas a creer que, efectivamente, eres alguien con el sueldo de un buen piloto

Características	
Sistema mínimos	P100, 16 Mb
Sistema recomendado	P166, 32 Mb
Aceleradoras	No
Multiplayer	Sí

Veredicto de la ampliación	
Longevidad añadida	60%
Novedades gráficas	85%
Nuevos niveles	50%
Jugabilidad	70%
TOTAL	**70%**

PARA LOS VIAJEROS DE SILLÓN

Cuatro joyas al alcance de cualquiera

JUEGOS DE SIEMPRE

Ayuda a unos personajes entrañables a escapar de sus captores, buscar "algo" en un lugar levantado sobre las bases del misterio y la belleza, controlar hasta el más mínimo detalle en la resistencia ante una invasión alienígena o llevar tu tribu desde la edad de piedra hasta la conquista del universo.

... Y Sid Meier creó la estrategia

CIVILIZATION II

PROGRAMADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN S.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA

Aunque ya hace un tiempo que salió este juego a precio reducido, no hemos querido dejar pasar la oportunidad de mencionar esta gran noticia... para los despistados o para aquellos que aún no se hayan convencido de que este programa merece la pena, hoy como ayer. Y es que *Civilization II* sigue siendo en muchos aspectos un título sin batir. Ningún aficionado a la estrategia por turnos debiera desaprovechar esta última oportunidad, y no sólo por el sentido fetichista de tener en la juegoteca un clásico de tal magnitud.

Elección de tribu.

Para los despistados dedicamos estas líneas que explican su desarrollo: empezamos con una ficha que representa un grupo de colonos (o una tribu nómada). Buscamos un buen lugar donde asentarnos y crear la primera ciudad. Con ella vienen las construcciones, la investigación y el dinero. Poco a poco nos iremos expandiendo, no sólo espacialemente aumentando la extensión de nuestro territorio y fundando nuevas ciudades, sino temporalmente, a medida que pasan los turnos y conseguimos nuevas tecnologías. Emplearemos estas últimas para fabricar unidades más avanzadas, nuevos edificios y un sistema político más eficaz. Si esto os recuerda a algún otro juego es porque de aquí lo sacaron. Por supuesto, este ínfimo resumen no puede explicaros las numerosas posibilidades que permite el juego: diplomacia, espionaje, revoluciones sociales, la guerra nuclear o la carrera espacial, etcétera. Todo esto está amenizado con recursos multimedia que ya los quisieran para sí muchas bibliotecas interactivas.



Vista general.

Pero eso no es todo. La cualidad que más sobresale, sobre todo ahora que ha pasado tanto tiempo desde su estreno, es la longevidad del juego. *Civilization II* es un programa infinito. No sólo porque cada partida es diferente, gracias a su capacidad para generar mapas aleatorios y la flexibilidad de sus reglas, por los numerosos escenarios a los que tenemos acceso y podemos crear, sino también porque el juego está abierto a su manipulación. Para confirmar esto, sólo tenéis que echar una ojeada a los niveles que incluimos en esta revista. ✦

Exquisitez gráfica y originalidad

MYST

PROGRAMADOR	CYAN
DISTRIBUIDOR	COKTEL
GÉNERO	VIDEOVENTURA



Este fue uno de los títulos pioneros que supo aprovechar todas las capacidades que ofrecía la nueva tecnología del CD-Rom hasta traducirlas en unos gráficos que asombraron a todos los que por entonces comenzábamos a asomarnos a una nueva época. Hoy, las preguntas son: ¿Qué llamó en su día tanto la atención de *Myst*? ¿Siguen aquellas características teniendo vigencia hoy en día?

Respondiendo a la primera, y saltándonos la ya mencionada perfección gráfica, tenemos que referirnos a la sensación que se tiene cuando uno se introduce en el mundo que el programa plantea. *Myst* atrapa sin preámbulos. Se trata de un lugar vacío de gentes y lleno de extraños artilugios que hacen, de cara al programa, de enigmas y pruebas. El entorno por el que nos movemos nada tiene que ver con el estilo medieval o el de la ciencia ficción, ni siquiera se trata de una mezcla amenizada con detalles de realismo. De hecho, todas las estancias, están cercanas a algo que podríamos llamar "surrealismo ordenado y estéticamente correcto". Pero como esto no existe (de hecho, es contradictorio) mejor decir que *Myst* sólo responde de *Myst*. Y esto, puesto que ha fundado un nuevo género y con ello sube al pedestal de los clásicos, sigue teniendo vigencia hoy en día. Otra virtud, por el modo con la que se ha desarrollado, es que el jugador llega a Myst sin saber qué demonios pinta allí. El argumento y el entorno se clarifican según avance el juego, como si fuésemos despertando de un sueño terriblemente hermoso. ✦







Paisajes de un mundo imposible.

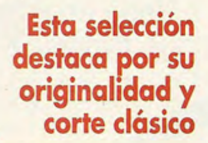
PROGRAMADOR	▶	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	▶	PROEIN S.A.
GÉNERO	▶	ESTRATEGIA

El tercer ataque alienígena

X-COM APOCALYPSE

Por tercera vez llegan los marcianos. Por tercera vez es menester hacer los preparativos indicados, reclutar voluntarios y enviarlos en peligrosas misiones. Pero en esta ocasión las cosas se van a complicar un poquito más. Ya no somos la única organización dedicada a estas labores. Hay otras instituciones, algunas de ellas nos detestan, que les gustarían quedarse y no compartir los laureles de la fama.

Así pues entra en escena el apartado de la diplomacia. Pobre, eso sí; pues se limita a reforzar lazos mediante pago previo. Aparte de esto, el juego ha sido levantado sin ningún miedo a la complejidad, que sin duda es necesaria si el programa pretende estar a la altura de un desarrollo estratégico que contiene tantos factores. Éstos van desde la investigación a partir de los artilugios que los aliens "olviden" en el planeta, hasta la planificación de nuestras bases: habitaciones para el entrenamiento psíquico, laboratorios, etcétera.



El juego está dividido en dos partes bien diferenciadas: con la pantalla principal controlamos los aspectos estratégicos (negociaciones, investigación, desarrollo y reclutamiento) pero una vez que entremos en un edificio, el desarrollo cambia radicalmente para situarnos frente a un combate táctico que avanza por turnos.


Asalto en modo táctico o en tiempo real.

Este es uno de esos juegos que siempre hemos recomendado desde nuestra revista. Ahora, a toda su genialidad se une su accesibilidad. Ya sabéis: último tren hacia una saga excelente. ✦


Innumerables opciones para cada unidad.

PROGRAMADOR	▶	GT
DISTRIBUIDOR	▶	NEW SOFTWARE CENTER
GÉNERO	▶	PLATAFORMAS

Un mundo que no está hecho a tu medida

ABE'S ODDYSEE

Ni a tu medida, ni a la de los mudokons, unos seres verdes que tienen predilección por los silbidos y los pedos como forma de lenguaje. Y es que Oddworld pertenece a los Glukkons, los malos de turno y sin duda los enemigos más rápidos que hemos tenido la posibilidad de ver en un juego de plataformas. Ahora bien, *Abe's Oddysee* no es un juego normal, se podría decir que está compuesto de pantallas que han de ser resueltas como si nos encontrásemos ante un puzzle, esto es, usando el coco además de agudizar los reflejos.



La publicidad de un mundo raro.


Feo, pero simpático.


Los malos "malosos".

Cada escenario, y hay muchos de ellos, es una verdadera gozada visual que parece estar sacado del mejor comic de ciencia ficción; el desarrollo es trepidante, gracioso, imaginativo... por no mencionar la caracterización de los personajes. Todo es bueno en estas plataformas de sobresaliente alto Si queréis saber más, sencillamente remitiros al comentario que aquí hacemos de su segunda parte, ya que ambos títulos son prácticamente iguales. ✦







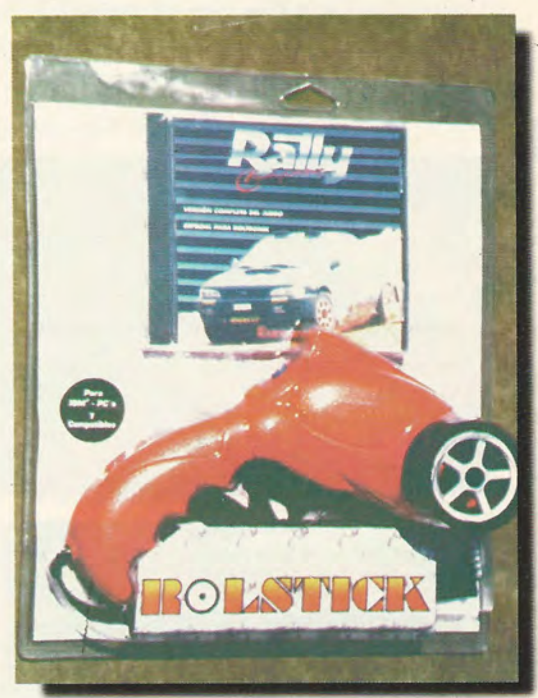
CONCURSO

GANADORES 15 ROLSTICK

concurso patrocinado por KDC

Queremos agradecer a todos nuestros lectores la abrumadora participación que ha habido en este concurso. Lo cierto es que un verdadero mar de cartas ha invadido nuestra redacción durante los pasados meses. La decisión era difícil, no sólo porque teníamos que abrir todas las cartas y comprobar que las respuestas eran correctas, sino porque hay muchos lectores a los que, lamentablemente, tuvimos que dejar sin premio.

Aun así, quince afortunados lectores podrán disfrutar en breve de un formidable Rolstick, un periférico especialmente diseñado para juegos de carreras de coches. Desde aquí os animamos a participar en los futuros sorteos que realizará la revista en números venideros. Enhorabuena, por último, a los ganadores de un periférico que encantará a los aficionados al género más veloz.







- Iñaki Rojí Taboade (VIZCAYA)
- Rafael Méndez del Olmo (MADRID)
- José París Martínez (Leganés, MADRID)
- Ana María García Bolón (VALENCIA)
- David Cabello Tejada (Medina del Campo, VALLADOLID)
- Alejandro García Miguel (L'Alcùdia, VALENCIA)
- Manuel García López (Santander, CANTABRIA)
- Jaime Viúdez Aibar (Cazorla, JAÉN)
- Luis Martín Campo (Getafe, MADRID)
- Toni Cosmo García (BARCELONA)
- María Victoria Millán Simó (SEVILLA)
- Alejandro Domínguez Pavón (SEVILLA)
- Pablo Reoyo González (MADRID)
- Jordi Bertran Valls (BARCELONA)
- Jesús Nicolás Ríos Aleu (San Fernando, CÁDIZ)

TRUCOS

Star Wars: ROGUE SQUADRON

Si la fuerza no te acompaña, haz una visita a Yoda o teclea los siguientes códigos (opción más factible)

- CREDITS: Aparecen unos créditos *alternativos*.
- CHICKEN: Ponte a los mandos de un AT-ST!.
- DIRECTOR: Accedes a todos los vídeos.
- GUNDARK: Modifica Force Feedback
- IAMDOLLY: Vidas Infinitas.
- LEIAWRKOUT: Activa Force Feedback.
- MAESTRO: Se te permitirá escuchar toda la música del juego.
- TOUGHGUY: Te da todas las mejoras del juego.

BLOOD 2

Los siguientes códigos son para le versión demo de este macabro juego (pudiste hacerte con la misma en nuestro anterior número). Mientras estás jugando presiona «T» para acceder a la opción de charla, a continuación teclea uno de los siguientes códigos:

- mpgod: Modo Dios.
- mpkfa: Toda la munición, energía y armadura.
- mphealth: Toda la energía.
- mpammo: Toda la munición.
- mparmor: Toda la armadura.
- mpcamera: Cambiar el ángulo de la cámara.
- mplightscape: Cambiar los efectos de luces.





MONTEZUMA'S RETURN

Para seleccionar un nivel, sigue los siguientes pasos:

- Paso 1: Borra todos los nombres de los jugadores.
- Paso 2: Presiona *Enter* cuando se te pregunte el nombre.
- Paso 3: Ve al menú del jugador y borra el nombre del jugador por defecto.
- Paso 4: Empieza el juego y, desde ahora, todos los niveles estarán a tu alcance.

LODE RUNNER 2

Para activar los códigos, presiona la tecla *Escape* mientras estás jugando y luego teclea "glazed donut". Ya puedes acceder a las diferentes trampas con sólo pulsar estas teclas o combinaciones:

- <F3>: Vuelve un nivel atrás.
- <F4>: Avanza un nivel.
- <ALT><F12>: Ganas cinco vidas.
- <ALT> 8: Bombas ilimitadas.
- <ALT> K: Pelota playera.
- <ALT> I: Poder de *invisio*.
- <ALT> T: *Morph*.
- <ALT> B: *Cloak*.
- <ALT><F7> o <F8>: Cambia el aspecto de tu personaje.
- <ALT> S: Activa o desactiva el *scroll*.

WARGASM

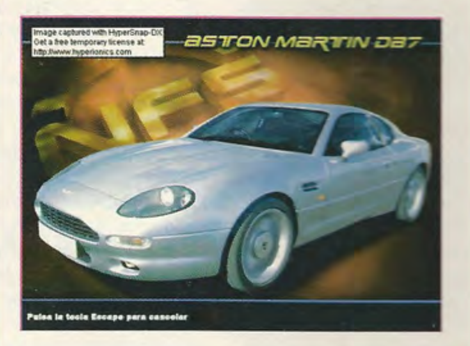
El código que te presentamos a continuación te conduce directamente a cualquiera de los niveles de acción inmediata que hay dentro de este interersante juego de guerra:

GATEAUX.

NEED FOR SPEED 3

En cualquiera de los menús teclea los siguientes códigos:

- allcars: Acceso a todos los coches. Esto incluye los vehículos de persecución.
- empire: Corre en el circuito de Empire City.
- elnino: Corre con el vehículo *El niño*.
- gofast: Conseguirás que tu coche sea más rápido en modo *Single Race*.
- merc: Corre con el Mercedes CLK GTR.
- rushhour: La carretera es la propia de una ciudad a hora punta.



Teclea los siguientes códigos y después aprieta RACE para conducir los vehículos extra. Esta es la lista que estabas buscando:

go01: Miata.
go02: Toyota Landcruiser.
go03: Cargo Truck.
go04: BMW 5 Series.
go05: 71 Plymouth Cuda.
go06: Ford Pickup with Camper Shell.
go07: Jeep Cherokee.
go08: Ford Fullsize Van.
go09: 64/65 Mustang.
go10: ~66 Chevy Pickup.
go11: Range Rover.
go12: School bus.
go13: Taxi - Caprice Classic.
go14: Chevy Cargo Van.
go15: Volvo Station Wagon.
go16: Sedan.
go17: Crown Victoria Cop Car.
go18: Mitsubishi Eclipse Cop Car.
go19: Grand Am Cop Car.
go20: Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle.
go21: Cargo Truck (el mismo que el nº 3).



ZONA ARCADE 3D

AUTOR: LUIS A. CONTRERAS

Miscelánea de géneros

BLANCO 3D

Como siempre, el mundo de los simuladores y de los arcades 3D en primera persona llega repleto de cosas nuevas. En estas páginas encontraréis una selección de lo mejorcito que hemos conseguido últimamente, para disfrute de los buenos aficionados a este género tan versátil.

Por supuesto Comenzamos esta sección con una de las estrellas rutilantes del mundo de las 3D: los simuladores. Y, para empezar, le toca el turno a los de tema bélico, concretamente el simulador de tanques *Killer Tank*, una nueva creación de ElectroTech, en la que tendremos que ponernos a los mandos de un tanque futurista y protagonizar 20 misiones repartidas en 4 campañas diferentes que se desarrollan en los más variados escenarios 3D: ciudades, junglas, desiertos... Una de sus características es la de que podremos ir mejorando el equipamiento de nuestro vehículo en lo que a velocidad, armamento y resistencia se refiere, según vayamos completando las diferentes misiones.

El uso de editores en los simuladores de vuelo se está empezando a generalizar en estas fechas

Otro buen simulador de tanques ambientado en tiempos venideros es el que nos presenta Sony. Su nuevo producto se llama *Tanarus* y, pese a no ofrecer nada nuevo en cuanto a argumento o misiones se refiere, posee unos gráficos impresionantes, algo a lo que nos tiene acostumbrados esta compañía. Eso sí, sólo podrán ser disfrutados si poseemos alguna de las tarjetas aceleradoras de gráficos 3D que existen en el mercado.

Cambiando de tercio, le toca ahora el turno a un simulador de coches creado por Ubi Soft: *Monaco Racing Simulator*. Realmente se han molestado para ofrecernos un buen producto que combina casi todas las cosas buenas que el resto de simuladores han ido presentando a lo largo del tiempo. Desde un gran abanico de posibilidades en cuanto a mejoras y personalización de los coches que conocemos hasta la posibilidad de jugar en modo retro; es decir, de rememorar antológicas competiciones del pasado, eso si, centradas en el circuito de la capital Monaguesca. En el resto de los modos de juego podemos correr en 17 circuitos repartidos por todo el mundo. Por último, *Monaco Racing Simulator* permite la participación de hasta 8 jugadores en red.

Y siguiendo con los simuladores de carrera de coches le toca el turno ahora a uno curioso. Todos recordamos esos coches tan peculiares que avanzan por pistas de tierra dándose golpes unos a otros y que son tan comunes por tierras norteamericanas. Pues bien, si nos apetece saber en persona lo que se siente en una de esas carreras, aunque sea de modo virtual, podemos ponernos al volante de uno de esos vehículos con *Burnout Championship Drag Racing*, desarrollado por Bethesda Softworks. Podremos probar 20 coches diferentes y correr en las 20 pistas oficiales que componen el circuito anual de esta competición. Permite personalizar todas las características técnicas del coche, desde el tipo de suspensión hasta la clase de combustible, e incluso trucar los motores. Los gráficos son solamente aceptables, pese a que la vista del interior del vehículo está bien conseguida. Permite además el modo multijugador, y grabar las carreras que disputemos para poder visualizarlas después y saber en qué hemos fallado o qué hemos hecho bien.

Los que también nos presentan una buena producción en el mundo de los simuladores son los chicos de la espléndida



El viejo juego del gato y el ratón.





Agrada acercarse y mirar las texturas del suelo.



La simulación de tanques

compañía rusa Buka. En esta ocasión se trata de un simulador de carrera de camiones y que lleva por titulo *Hardtruck: Road to Victory*. Lo cierto es que el juego se presenta como algo muy novedoso y que seguramente, como Buka nos tiene acostumbrados, merecerá la pena ser probado a fondo.

Y pasamos a centrarnos ahora en la estrella más rutilante del género de los simuladores 3D: las batallas aéreas. Verdaderamente resulta prodigioso cómo un mismo tema puede dar para tanto sin que llegue a aburrirnos nunca (salvando algunas excepciones, claro está). Pues tenemos recogidos muchos de ellos para nuestros lectores.

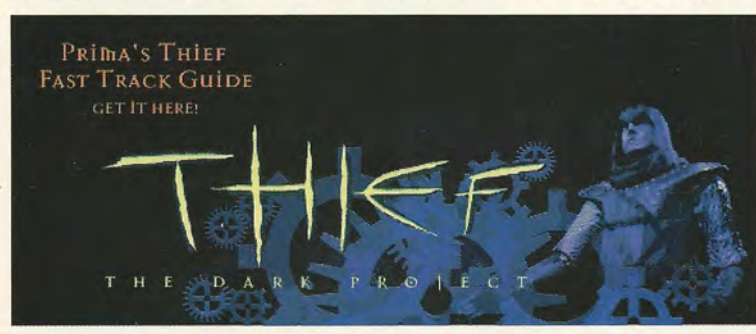
Para ir abriendo boca, una magnífica producción distribuida por Electronic Arts. Se trata de *Israeli Air Force*. La cantidad de aeronaves diferentes que podemos probar en este simulador es realmente impresionante, además de tener una calidad gráfica que le va a la zaga. Presume además de haber sido diseñado por auténticos pilotos de las fuerzas aéreas Israelíes en lo que a tácticas y movimientos especiales se refiere. Suponemos que si lo dicen es que será así pero en cualquier caso lo mejor de todo son sus escenarios y la flexibilidad que ofrece a la hora de jugar. Para ello dispone de un potente editor de los seis escenarios diferentes de que se compone este juego y que suponen un total de 42 misiones diferentes. Además de ello, podremos programar no sólo los aspectos tácticos individuales sino también la estrategia general a seguir por toda la fuerza aérea a la hora de conseguir un determinado objetivo. Y por si esto fuera poco, también dispone de una buena ópción multijugador, en la que cada uno de los participantes puede marcarse un determinado objetivo dentro de cada una de las misiones para todos juntos obtener la ansiada victoria final.

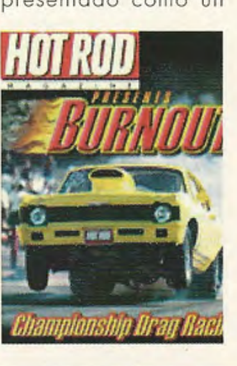
Continuando con el mismo tema, pero esta vez en un lugar distinto, se presenta la nueva creación de iMagic Online llamada *IF-22 Persial Gulf Campaign*. Dejando aparte la sospechosa oportunidad con la que se presenta esta producción la única novedad destacable es la posibilidad de crear los escenarios, especificando número de oponentes, condiciones metereológicas y nivel de dificultad de la misión. De *IF-22* sólo resta decir que soporta la mayoría de tarjetas aceleradores 3D existentes y que es capaz de utilizar la actual tecnología AGP que usan la mayoría de las tarjetas gráficas normales para mejorar su presentación en pantalla.

ARCADES 3D

Pues esta vez no hay mucho que contar en lo que a arcades 3D se refiere a la espera de nuevas producciones. Destacar el lanzamiento de la nueva producción de Eidos, y que lleva por título: *Thief: the dark project*, y que ha sido presentado como un revolucionario juego de disparo 3D en primera persona que mezcla misterio y violencia a partes iguales (en realidad tiene más de lo segundo...). Para disfrutarlo tendremos que meternos en la piel de Garret, maestro en lo que se refiere a las artes de apropiarse de lo ajeno, y usar un poquito de inteligencia además de gastar muchos cartuchos para poder completar las diferentes misiones. Éstas consisten en apropiarse de la riquezas de los nobles de una ficticia ciudad en la que coexisten las más avanzadas y las más primitivas tecnologías. Para ello tendremos que forzar puertas, matar a diestro y siniestro y adentrarnos en los más variopintos escenarios desde prisiones hasta catedrales, pasando hasta por laberínticas catacumbas.

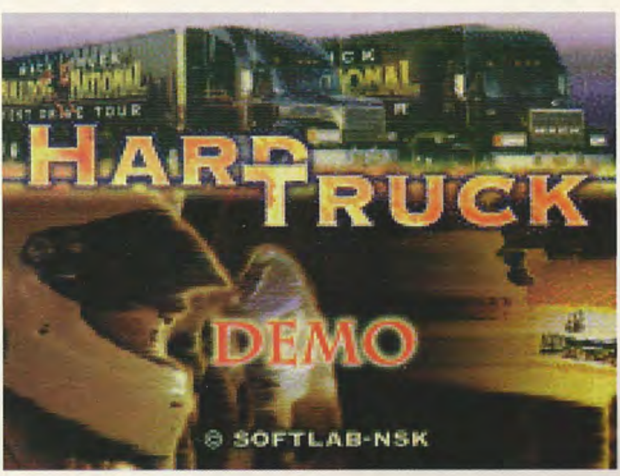
Desgraciadamente y a pesar de Thief, el sigilo y la sutilidad aún no está en los arcades 3D





Destacar también el nuevo producto de Monolith, *Shogo*, en el que también tendremos oportunidad de demostrar nuestra pericia con el manejo de las armas. Mucha acción, buenos gráficos y diversión en grupo, si utilizamos la opción multijugador, es lo que promete *Shogo*. Y por este mes esto es todo. Esperamos que os haya gustado y seguiremos atentos a lo que ocurra en el mundo de las 3 dimensiones para que, como siempre, nuestros lectores sean los mejor informados. ✦





ZONA RPG

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Razones para los aún no iniciados

¿POR QUÉ ROL?

No es un género millonario. De hecho, el que en principio fuera la adaptación de un tipo de juego de mesa ha supuesto serias limitaciones a su desarrollo en el ordenador. Hoy, dentro del mundo lúdico informático, ya se ha constituido con unas características propias. He aquí un artículo que pretende acercar este género en alza a quienes aún no han sentido su llamada.





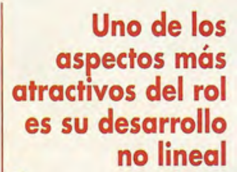
Es probable que quienes no hayan jugado nunca a un juego de rol no sepan apreciar a primera vista las características del género. Si busca gráficos y sonido, respaldados por una tecnología de última generación, un RPG le puede parecer pobre en comparación con un arcade; si está interesado en una buena historia, apuntará a las aventuras, cuyo argumento, por tratarse de un desarrollo lineal, permite más matices y una estructura más compleja; si está detrás de la administración o el combate táctico, se decantará por la estrategia. Puede que alguien quisiera convencer a nuestro pagano diciendo que el rol es la combinación idónea de los anteriores géneros. El pagano contestaría que para eso prefiere tener el mejor de cada clase, antes que una combinación que abarque mucho y apriete poco.

Pero un RPG es más que una mezcla. Su principal característica es "un tacto especial al ser jugado". Por supuesto, esta característica es el resultado de otras más definibles. He aquí una selección personal de las mismas.

CARACTERÍSTICAS DE UN RPG

Desarrollo de los personajes. Hay un indicador imprescindible en el rol: el marcador de experiencia. Según avanzamos en la aventura acumularemos puntos que irán siendo invertidos en un desarrollo de las características del personaje que manejemos. Es éste el mayor incentivo que ofrece un RPG, posiblemente por el grado de identificación que se crea entre el jugador y el héroe.

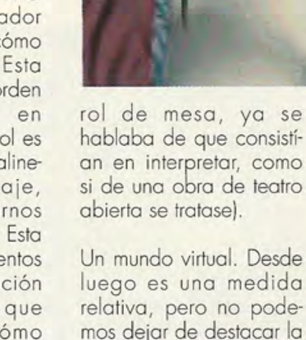
Detallada caracterización de los personajes. En ningún otro género se es tan preciso a la hora de definir las virtudes y defectos de un personaje. Esto se consigue con lo que popularmente se llama "ficha de personaje" en la que se indica una serie de marcadores (destreza, inteligencia, magia, resistencia, etcétera) que se habrán determinado durante la creación del héroe. En el cómo se crean todos estos parámetros difiere de un RPG a otro: mientras que en algunos se nos da una amplia libertad de elección que comienza con la decisión de qué raza y clase escoger, en otros se nos da el personaje hecho. El punto en común son los detalles que habremos de tener en cuenta para un "depurado" uso de nuestro personaje.





Uno de los aspectos más atractivos del rol es su desarrollo no lineal

Desarrollo no lineal. Aunque haya una serie de objetivos dados, un RPG admite que el jugador decida cuándo y cómo llevarlos a cabo. Esta libertad abarca al orden de las misiones; en muchos juegos de Rol es posible escoger la alineación del personaje, pudiendo convertirnos en héroe o villanos. Esta libertad de movimientos limita la estructuración del argumento, que dependerá de cómo sepamos interpretar a nuestro carácter (no en vano, cuando salieron los primeros juegos de rol de mesa, ya se hablaba de que consistían en interpretar, como si de una obra de teatro abierta se tratase).



Un mundo virtual. Desde luego es una medida relativa, pero no podemos dejar de destacar la habitual amplitud de todos los RPG. Es más, suelen tratarse de auténticos mundos virtuales en constante evolución, la cual depende, en gran medida, de nuestras acciones. Para poner en orden todos estos kilómetros cuadrados de acción y búsqueda, todos los RPG han puesto especial empeño en conseguir un modo de auto-mapa que oriente al jugador en todo momento. Dentro de esta amplitud nos encontraremos multitud de objetos (esta pudiera ser otra característica) y poderes que vendrán a completar las peculiaridades de nuestro personaje.

Se trata de unas características muy generales, pero cumplen su objeto de limitar lo que es un juego de rol en ordenador. Es decir, aquellos juegos que no se adecuen a todas estas características, NO son RPGs.





DEJANDO ATRÁS EL TABLERO

Las anteriores características fueron el resultado de adaptar el rol de mesa al de PC. Ahora que el género se ha asentado, recoge las virtudes del nuevo soporte.

Opciones multijugador. *Ultima On Line* ha sentado cátedra. Ya no nos vale sólo que podamos compartir una aventura con una partida de jugadores humanos. Queremos, exigimos, un mundo virtual que cambie según nosotros (y "tropecientos" de jugadores más) cambiemos.

Mayor variedad de argumentos. Aunque parecía que el rol estaba estancado en los mundos de espada y brujería, *Fallout 1&2* han demostrado que esto no ha de ser necesariamente cierto. Pero aún faltan muchos temas que tratar con la dinámica de los RPG, debido a que se suele aprovechar hasta el máximo, en forma de sagas, las licencias otorgadas por el rol de tablero. Tendremos para rato *Dungeons&Dragons* y *Forgotten Realms*.

Mejor tecnología. Antes comentábamos que un RPG tiene algo de mezcla. Pues bien, el uso de tarjetas aceleradoras y máquinas más potentes facilitará la combinación de los diferentes géneros. Preparémonos pues a jugar al rol con el engine de *Quake* o *Unreal*. Los RPG extenderán sus tentáculos para exportar sus características a otros juegos. La estrategia es dúctil a esta contaminación.

Arte. El género se presta a beber de aquello que se considera "arte": música, diseño o literatura. Cada vez hay más recursos invertidos en un



RPG; de hecho son rentables puesto que tienen una mayor vigencia en el mercado. Es sorprendente lo que dan de sí estos recursos: guionistas, actores de doblaje, diseñadores, bandas sonoras, etcétera. Un buen ejemplo es Squaresoft: *Parasite Eve*, que tiene tantos medios como una superproducción de Hollywood.

CONSEJOS PARA INICIADOS

Los desarrolladores cuentan con la suficiente tecnología para hacer los RPG agradables a todos los públicos. Los que salen ahora al mercado están pensados para gente que no esté familiarizada con el género. He aquí una lista para introducirte en los RPG.

Diablo y *Diablo II*: el primer título responsable de acercar el rol a amantes del arcade. Los puristas pusieron el grito en el cielo, pero lo cierto es que tanto su sencillez de manejo como su excelente ambientación hicieron que cosechase el éxito que se merecía. Su continuación, que aún esperamos, ha prometido venir con características más "rol". Una novedad es que, a la hora de conseguir experiencia, dependerá en mayor medida del personaje que tengamos; un hechicero ganará puntos cuando use bien la magia y un guerrero cuando decapite a varios bichejos.

Heroes of Might&Magic: no confundir con su homónimo estratégico. Una saga que ha sabido ganarse el aplauso de toda la crítica especializada. Un RPG "puro".

Baldur's Gate: la bomba. No debiera haber nadie que se quedase sin echar al menos una partidita. Si, tras jugar un par de horas (tiempo mínimo para ver sus posibilidades) a alguien no le gusta, el mejor consejo que podemos darle es que se aleje del rol.

Es el mejor momento para alistarse al rol, como ocurrió con la estrategia

Final Fantasy VII: el gran crak del año pasado. El porqué es sencillo: una historia exageradamente larga, con personajes variopintos en un mundo en el que confluyen magia y ciencia; todo envuelto en una estética manga a la que no estábamos acostumbrados en el género. Posee, eso sí, muy interesantes combates y hechizos.



Ultima Ascension: recomendado aunque aún no haya salido en nuestro país el último capítulo de la serie más respetada que un servidor conoce de los juegos de rol. Ya oíamos hablar de ella cuando jugábamos con las primeras videoaventuras (si es que entonces se podían calificar de esa manera) en nuestros ordenadores Amstrad y Spectrum. Es una saga que se ha caracterizado, aparte de su calidad, por su capacidad de incluir auténticas innovaciones. Si tienes Internet, hazte ahora mismo con *Ultima Online* y sabrás al instante qué camino seguirán a partir de ahora los RPG.

Return to Krondor: continuación de *Betrayal at Krondor* que nos vuelve a situar en el mundo de Midkemia. Quizá no contemple tantas opciones como la mayoría de los RPG, pero una ojeada a sus gráficos debiera bastar para convencer a cualquiera... y no es su mejor virtud.

King Quest VII: por la variedad de sus escenarios, por su sencillez de manejo y por una perspectiva realmente asombrosa dentro del género, este programa va hacerse notar durante todo el año. Basta jugar un poquito para engancharse. Sólo queda esperar que no tenga mucho más de arcade que de rol.

Parasite Eve: de los creadores de *Final Fantasy VII* llegará esta superproducción ambientada en un Nueva York con más parásitos que una guardería sin Filvit. ✦

LOS DIEZ RPG MÁS GLORIOSOS
1. *Ultima Underworld II: Laberynth of Worlds*
2. *Ultima VII: La Puerta Negra*
3. *Eye of the Beholder II*
4. *Fallout*
5. *Lands of Lore II: Guardianes del Destino*
6. *Darksun: Shattered Lands*
7. *Final Fantasy VII*
8. *Wizardry VII: Crusaders of the Dark Sarvant*
9. *Ultima Underworld: The Stigyan Abissm*
10. *Deeper Trouble*





AUTOR: LUIS A. CONTRERAS

Clásicos en la red

JUEGOS GRATIS

No, no nos hemos equivocado: hemos dicho gratis. Pues, aunque parezca increíble, en la Red de redes podemos encontrar juegos completos que pueden ser descargados sin coste alguno para el usuario e incluso jugar on-line o en modo multijugador con juegos que no se venden, sino que son exclusivos de Internet.

El mundo de los juegos es más complicado de lo que podría parecer a primera vista. Y es que un juego no sólo puede reportar beneficios económicos cuando está en una tienda. A veces las cantidades de dinero que pagan las empresas que esponsorizan a los servidores por incluir su publicidad en ciertas páginas son aún más jugosas y ello anima a los programadores a poner sus juegos en la Red. Recordemos, si no, la magnifica y prolífica entrega de la saga *Wing Commander: Secret Ops*, cuyos episodios han estado apareciendo en Internet hasta hace muy poco tiempo y que cualquier navegante podía (y puede aún) descargar de forma totalmente gratuita.

Pero tampoco es éste el caso de todos los juegos *on-line* o multijugador de libre distribución o disfrute que podemos encontrar en la Red. Algunos programadores se sienten satisfechos simplemente por el hecho de saber que alguien disfruta de sus creaciones, más o menos espectaculares, cómodamente desde casa con su ordenador. Pues con todo esto, desde estas páginas vamos a repasar algunas de las direcciones más interesantes que hemos encontrado en nuestras excursiones por la Red y que ofrecen este tipo de material. Y qué mejor para comenzar que el clásico de clásicos por excelencia: *Tetris*. Este modesto juego ha marcado una época y todavía hoy sigue siendo incombustible. Pues aquí tenemos un título que hace realidad el sueño dorado de los buenos aficionados a este juego: *Tetribuz* (http://buz.net/tetribuz.html). El creador de esta página nos ofrece una versión modernizada *on-line* y multijugador de este programa, con la que podremos enfrentarnos con jugadores de todos los rincones del planeta y demostrarles nuestra pericia colocando bloques en el fondo de la pantalla. El único requisito previo para jugar es descargar (sin coste alguno) el correspondiente programa.

Otra buena página para visitar y poder echar unas partiditas es http//gamesonline.com. Este servidor, entre otras muchas cosas, nos permite jugar *on-line* y de forma gratuita con algunos juegos exclusivos, con la particularidad de tener todos una excelente calidad gráfica y un buen guión. Como ejemplos de ello tenemos *Rolemaster: Bladelands*, que presume de ser el primer programa de rol diseñado para ser jugado en modo multijugador, o *Castle II: Siege and Conquest*, excelente juego de estrategia en tiempo real ambientado en la época medieval. Y no se queda atrás en cuanto a calidad *Splatterball*, un divertidísimo juego de acción en primera persona, con buenos gráficos, que resulta ideal para divertirse mientras nos enfrentamos con otros jugadores a través de la red.

Tampoco están nada mal los juegos que ofrecen en la dirección http://www.gamezone.com/. No deberíamos desaprovechar la oportunidad para incorporarnos a una de las partidas multitudinarias de *Acrophobia*. Este juego, bastante distinto de los que estamos acostumbrados a jugar, consiste en encontrar acrónimos de palabras que otros jugadores o nosotros mismos propondremos, y lo cierto es que resulta muy entretenido, o por lo menos diferente.

Buena muestra de la excelente calidad de algunos de los juegos que se ofrecen gratuitamente para ser jugados on-line y en modo multijugador es *Iron Wolves*, un magnífico simulador bélico en el que tendremos que ponernos a los mandos de un submarino de guerra para sumergirnos (en todos los sentidos) en plena Segunda Guerra Mundial, desde donde podremos disfrutar de magníficos escenarios 3D de batallas submarinas. Y todo ello aderezado con la emoción que supone jugar contra otros contrincantes en tiempo real. O tam-



Personaje de uno de los juegos gratuitos.









Age of the Throne

Multi Player Online Adventure in 17th Century Paris

Home Introduction Clients Play

Esta aventura ofrece muchas horas de diversi;on a losd amantes de un género que siempre nos enseña algo nuevo.

bién podemos probar con el simpatiquísimo juego llamado *Talking Heads*, basado en un sistema que sus creadores han denominado *avatar-chat* y que augura largas horas de diversión en grupo.

Con él podremos crear un personaje a nuestro gusto, eligiendo sus rasgos y sus ropas para que pueda interactuar con otros personajes creados por los demás jugadores que estén conectados al servidor en ese momento. Mediante textos encerrados en viñetas dirán lo que nosotros queramos: el resto ya podemos imaginarlo. Por si no tenemos bastante, también podemos adentrarnos en el mundo de *Age of the Thrones*, un interesante y complejo juego que se desarrolla en el París del Siglo XVII, en la época del Rey Luis XIII y del Cardenal Richelieu. El guión es algo así como una mezcla entre *Los tres mosqueteros* y *El hombre de la máscara de hierro*. En el desarrollo del juego podremos retar a duelos a muerte a nuestros contrincantes o bien adentrarnos por las calles de la vieja capital francesa. Y, para terminar, y dedicado a aquellos de nuestros lectores que disfruten resolviendo puzzles endemoniadamente complicados y que pueden jugarse entre varios jugadores al mismo tiempo, presentamos *Doink!*, un programa que sin duda les encantará. Todos estos títulos, junto con las instrucciones correspondientes para su descarga y manejo, los encontraremos en la página de Ice-On line en la dirección http://www.on-line.co.uk/.

Un apartado muy importante de las diversiones que podemos disfrutar *on-line* gratuitamente lo componen los juegos programados en Java. Como la mayoría de nuestros lectores sabrán, suelen ser programas con un aspecto gráfico muy sencillo, sin pretensiones pero ni mucho menos por ello faltos de ingenio o complejidad. Existe un gran número de páginas dedicadas a estos juegos, por lo que no podemos comentarlas todas. Comenzamos destacando la página que se encuentra en la dirección http://www-.mcclain.tm/stuff_java.htm. En ella podremos jugar a *Control The Nuclear Power Plant*, *Javanoid* o *Missile Commando II*. Todos ellos combinan tanto la acción como la lógica y consiguen hacer pasar un rato realmente entretenido.



Un programa con grandes dosis de adicción.

En la misma línea también merece la pena explorar la dirección http://www.intermountain.net/gameimfirst.html, en la que encontraremos una página que nos permitirá disfrutar de todo tipo de juegos programados en este popular lenguaje: *Asteroids, Bee Hive, Break Out, Canoe Clobber*, etc. La mayoría de los cuales son nuevas versiones de juegos exitosos de épocas pasadas, aunque no por eso menos interesantes. Y para terminar con este apartado dedicado a los juegos en Java, la página de Yahoo (http://play.yahoo.com/) es ideal para los amantes de los juegos de tablero. En ella podremos jugar con buenas versiones *on-line* de algunos de los más conocidos títulos de este género: *Backgammon, Go, Reversi, Damas, Ajedrez, Mah-Jong, Palabras Cruzadas*, etc. Además de todo tipo de juegos de estrategia, acción o deportivos.

En otro orden de cosas, seguro que nuestros lectores más veteranos (y los no tanto) conocerán aquellos programas que se desarrollaban en modo texto, más conocidos como aventuras conversacionales. Pues para quien quiera recordar otros tiempos, o para aquellos que deseen conocer cómo funcionan, en la dirección http://www.bla-bla.com/game/treasure/Treasure.html podremos jugar a *La búsqueda del tesoro*, una simpática aventura en la que tendremos que ir buscando pistas que nos permitan encontrar un tesoro escondido. En este mismo servidor, pero esta vez en la página http://www.-bla-bla.com/game/-aster/aster.html, podremos encontrar una nueva versión del siempre de moda *Asteroids*, siempre dispuesto para poder ser disfrutado *on-line*.

Y, de nuevo adentrándonos en otros tipos de juegos más complejos, en la dirección http://-www.avalon-rpg.com/ tendremos la oportunidad de introducirnos en





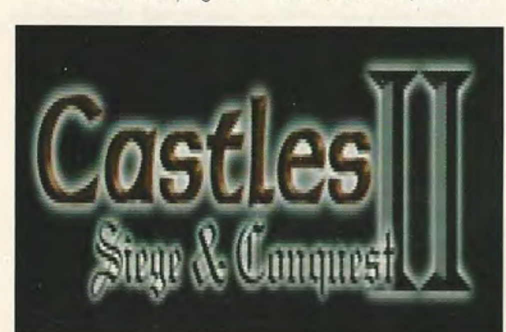




El clásico Tetris también tiene un hueco en la red.

el mundo de *Avalon*, un juego de rol a la más pura usanza, pero con la diferencia de poder jugarse entre varios participantes y en tiempo real. Caballeros, hechizos, pócimas y toda esa típica parafernalia es lo que podremos encontrar en esta aventura.

Para los amantes de los juegos arcade hemos encontrado una página muy interesante en http://www.ncbuy.com/theclub/gamehouse/: la de un club de jugadores de este género que se han propuesto poner a disposición del resto de navegantes una interminable lista de buenos programas para ser jugados on-line. Entre los innumerables títulos que podemos encontrar tenemos *Adiós Amoebas, Asternoid, Blocks, Canoe-Clobber, Carpet Golf 3D*. En esta dirección podemos, además, encontrar una gran cantidad de información agrupada en diferentes secciones dedicadas a otros temas interesantes para todo aquel jugador que se precie de su condición.





Un programa de rol a la antigua usanza.

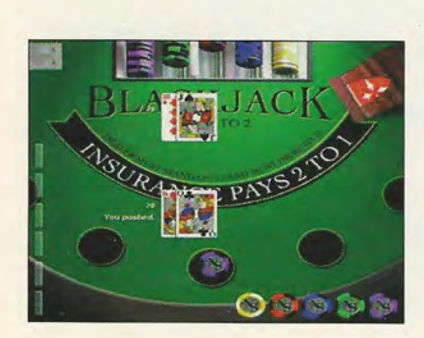
Recomendamos que visitéis la página http://www.freegamesonline.com/index3.html, que guarda muy gratas sorpresas para todo aquél que quiera asomarse a ella. Aquí hemos encontrado los mejores ejemplos de juegos gratuitos *on-line*. Abarcan todos los géneros y son de excelente calidad. *Scrawl* es una versión *on-line* del conocido juego *Pictionary*; por su parte, *Ronin* es un juego en modo multijugador de estrategia en tiempo real ambientado en tierras japonesas. Los que gusten de los *Pinball* quizá se atrevan con *Pain ball net*, que admite hasta 20 jugadores al mismo tiempo en una sola partida. Pero no todo se queda aquí. También encontramos típicos juegos de lucha como *Fighting Verge* o incluso juegos de disparo 3D en primera persona como *Frag Island*.

Todo esto no ha sido más que una pequeña muestra de todo lo que podemos encontrar en cuanto a juegos gratis *on-line* y multijugador en Internet. En las páginas de cualquier buscador encontraréis multitud de direcciones que se dedican precisamente a esto, sobre todo en lo que a juegos en Java se refiere. Y esto es todo por este mes.✦

DIRECCIONES DE JUEGOS GRATIS

http://buz.net/tetribuz.html .... **Tetris**
http//gamesonline.com .... **Juegos de calidad**
http://www.gamezone.com/ .... **Juego de los acrónimos**
http://www.on-line.co.uk/ .... **Juegos de todos los géneros**
http://www.mcclain.tm/stuff_java.htm .... **Juegos en Java**
http://www.intermountain.net/gameimfirst.html .... **Juegos en Java**
http://play.yahoo.com/ .... **Juegos de tablero**
http://www.bla-bla.com/game/aster/aster.html .... **Asteroides**
http://www.bla-bla.com/game/treasure/Treasure.html .... **Juego conversacional**
http://www.avalon-rpg.com/ .... **Juego de rol**
http://www.ncbuy.com/theclub/gamehouse/ .... **Club de juegos arcade**
http://www.freegamesonline.com/index3.html, ... **Juegos de todo tipo**









Mapas y añadidos para los mejores juegos

MÁS MADERA

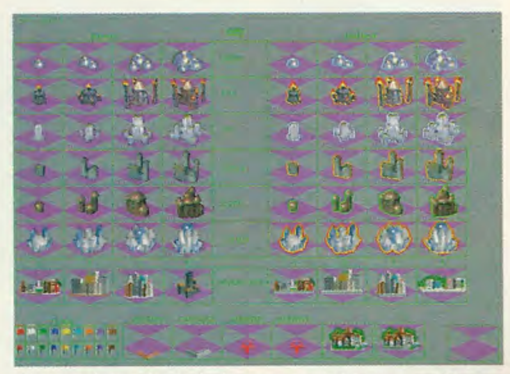




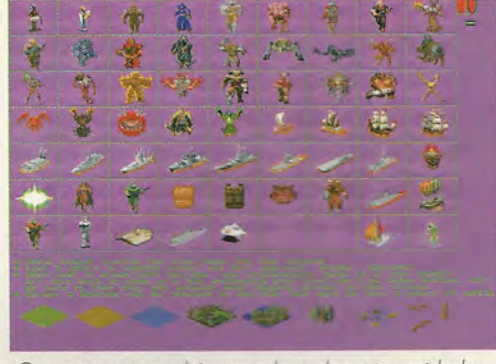
AUTOR: IGNACIO PULIDO

Cuando escribimos estas líneas aún no ha salido a la calle el anterior número, así que no os sorprendáis si en el siguiente texto no veis mencionado vuestro nombre y escenario... todavía no han podido llegarnos. A pesar de eso, seguimos manteniendo nuestro compromiso y este mes os traemos una selección que, aunque no muy numerosa, rebosa calidad. Eso sí, en esta ocasión el menú es exclusivamente para los amantes de la estrategia.

Una vez más hemos acudido a dos clásicos. Por una parte *Civilization II* que, en espera de su continuación, sigue siendo considerado por muchos como el mejor título de la estrategia por turnos. Aquellos que aún no lo tengáis, harías bien en haceros con una copia (con más razones ahora que ha salido en edición de bajo precio). En el otro lado, la estrategia en tiempo real está representada por Starcraft. Sin más dilaciones, pasamos a describir lo que podréis encontrar en el CD.



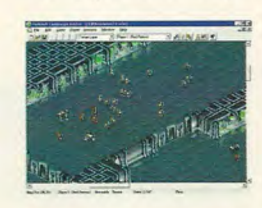
Este es el tipo de ciudades que encontraremos en Doom.



Con paciencia podrás controlar todas estas unidades.

Civilization 2. Aquí encontraréis las siguientes dos carpetas:

- Modificaciones: aquí hay una *mod* destinada a llevar toda la fantasía de Doom al clásico de la estrategia. Prepárate para investigar ciencias tan sugerentes como la Necromancia y para poner bajo tu mando a aquellos feos y enormes bichejos que tanto te hicieron sudar cuando jugabas al arcade 3D. Esta adaptación se la debemos a Stephan Meissl.
- Escenarios: cuatro situaciones históricas en cuatro escenarios. Lleva tus tácticas a la época de Alejandro Magno, transfórmate en un caballero feudal en las guerras para conquistar la Tierra Santa, comanda una flota de galeones en los tiempos en los que las naciones europeas se disputaban la virgen América o cambia el rumbo del siglo de las revoluciones al frente del ejército napoleónico. Los nombres de los escenarios y los créditos son los siguientes:
  - Alexandr: permite un juego sencillo y muy divertido en todo momento. En la carpeta original no aparece el nombre de su creador. Hemos sacado este archivo de un CD-Rom con programas Shareware cuyo nombre es Action Ware.
  - 1640USA: Charles Magee es el artífice de un escenario muy bien equilibrado y con algunas modificaciones en las reglas que tenemos que manejar.
  - Crusaders: Brian Gorman ha intentado hacer un escenario con fidelidad histórica... casi lo consigue. Muy divertido, pese a sus defectos.
  - Napolean: Equilibrado, siempre y cuando no estemos jugando con el imperio austro-húngaro. En cuanto a su autor, se aplica lo mismo que nos ha pasado con el primer escenario del mes. Es posible que sus diseñadores sean del propio equipo de Microsoft.





La estregia proporciona muchas posibilidades a los niveles

Starcraft: Un capítulo más de nuestra particular campaña llamada Abalorio.

Además, hemos obtenido algunos escenarios de un grupo de jugadores españoles (cuyo nombre de guerra desconocemos) que han hecho un espléndido trabajo en cuanto a diseño se refiere. Desde esta revista, un saludo afectuoso y el deseo de que sigan enviándonos escenarios de esta categoría:

- Un tal "Guido" ha elaborado una campaña especialmente interesante: por el cuidado con el que está construido cada mapa, la acertada colocación de sus unidades y el argumento que sirve de transfondo. Por todo ello es uno de las mejores campañas que hemos tenido el privilegio de jugar. Su nombre: Khaydarin Secret.
- Sonic Junkie: curiosa campaña que se ambienta en un universo diferente al de Starcraf. Su título lo dice todo: Syndicraft. La principal virtud de estos escenarios es su original planteamiento y el intento que el tal Junkie ha invertido en relacionarlos con el contexto del juego *Syndicate*. Su mayor pega también es ésta, pues no nos acaba de convencer la ambientación conseguida. Eso sí, muchos *triggers*.

Eso es todo. Si queréis enviarnos vuestras ideas, hacerlo a través del correo normal o del electrónico (*gover@prensatecnica.com*)



ZONA ESTRATEGIA

La noche que abandoné mi vida social

OCHO HORAS MÁS

AUTOR: IGNACIO PULIDO



Quizá alguien pueda objetar que en esta ocasión esta sección no contiene toda la información que pudiera esperarse. No es del todo cierto, hay que considerar el siguiente texto como un recorrido, a modo de homenaje, por los grandes clásicos. Además, desde siempre, como críticos y jugones, hemos deseado transmitiros nuestra personal experiencia dentro del mundo lúdico.

Tras una semana de duro trabajo, ¿qué otra cosa podemos hacer el fin de semana, sino dedicar todas las horas de nuestro ocio a aquello que nos mantiene despiertos, a aquello que nos hace pensar: "Sólo sé que he vivido"?

HORA PRIMERA

Las once de la noche de un viernes. No me ha mirado con muy buenos ojos mi novia cuando le dije que hoy prefería quedarme solo en casa. Ojalá fuera fácil transmitir a otros lo que se siente al enfrentar tu inteligencia con la de una máquina o al crear algo, aún dentro de un mundo virtual, y saberlo sostener frente a los maquiavélicos imprevistos del ordenador. Pero para que todo el mundo entre por el aro, aún habremos de esperar a la próxima generación de juegos de estrategia. Yo mismo no pertenezco a la primera... ¿por qué romperse la cabeza con simbolitos cuando es tan divertido saltar de plataforma en plataforma y disparar? Así pensaba hasta que la estrategia comenzó a entrarme por los ojos. Como muchos otros, yo me subí al tren con el gran *Civilization* y decidí no bajarme en ninguna estación con la segunda parte de éste y la de *Warcraft*. Desde entonces, la disyuntiva ha sido turnos o tiempo real (ver el artículo del anterior número). Pero esta noche pienso tocar casi todos los tipos: tengo tiempo y el equipo necesario. Para empezar una taza de café, símbolo de la paciencia y la vigilia, muy acorde con la estrategia de turnos. *Civilization II* es el imprescindible primer paso. Pero no el juego en sí (ya conseguí un 150% en el nivel Rey, con eso me conformo) sino con alguno de sus escenarios. Lo cargo de los niveles que dimos en el número 15 de Game Over. Hay uno que siempre ha llamado mi atención, trata de desarrollar la vida, frente a otros competidores que representan diversas teorías de la evolución, desde los seres unicelulares hasta los primeros mamíferos. Paso a paso, maravilla a maravilla, mi objetivo es desarrollar el Tyranosaurios Rex antes que el enemigo. Llegados a este punto es probable que tenga la partida en mis manos. Por supuesto, para ello voy a necesitar un mapa bien lleno de todas mis colonias, y saber gestionar bien los recursos para encontrar el equilibrio necesario entre expansión y consolidación.





Starcraft en todo su esplendor.

HORA SEGUNDA

Según pasa el tiempo, me rindo a la evidencia de que mis planes no están saliendo como debiera: hace ya millones de años, por medio de lombrices de tierra, el enemigo ocupó aquellos asentamientos que ahora me hubieran venido muy bien para desarrollar la ciencia. Grabo y cambio de juego. No voy a por más café y limpio bien la pelusa de mi alfombrilla, pues le toca el turno a un *Free for all* (una modalidad de *melee*, pero en la que el ordenador también enfrenta a sus diferentes tribus) con *Starcraft*. Pruebo suerte con los Protoss, aseguro varios asentamientos de recursos con unidades *Dragoon* y cañones lanzadores de partículas. Hecho esto, ya estoy listo para construir una flota de 10 *carriers* (gigantescas naves que transportan hasta ocho cazas cada una). Acompañados con un par de *arbiters* la masacre del enemigo es un hecho.

HORA TERCERA

Tras tanta celeridad invertida en un juego, toca de nuevo los turnos. *Panzer General II* es una opción adecuada. Cargo una partida salvada y paso media hora examinando la situación en la que me había quedado. Las unidades son numerosas, y es importante conocer el estado de cada una de ellas (comenzando por su nivel de experiencia). Lo que más impresiona del programa es su fidelidad histórica, tanto en las cualidades de cada unidad como en su disposición por el mapa. Como no estoy del todo familiarizado en la mecánica de este juego, cometo el

NUESTRA RECOMENDACIÓN
Civilization II
StarCraft
X-Com: Apocalypse
Ages of the Empire
Master of Orion II
Heroes of Might&Magic II
Dungeon Keeper
RailRoad Tycoon II
People's General



Una secuencia de Civilization: call to Power.



Más de ocho horas se necesitan para esto.

habitual error de basar mi potencia de ataque en las unidades aéreas (las más sencillas de manejar). Así consigo la conquista rápida de un pueblo, pero pierdo, lenta e inexorablemente, varias ciudades importantes. Desde luego, el programa exige más paciencia de la que estoy dispuesto a darle esta noche. Tengo otra idea. Esta mañana leía uno de los mejores libros de ciencia ficción jamás escritos: la saga de la fundación de Isaac Asimov. En el tercer volumen se plantea la existencia de un imperio gobernado por un ser de extraordinarios poderes mentales. *Master of Orion II* me permite llevar esta experiencia al ordenador. Voy, pues, a hacer una prueba con un imperio que tuviera estas características. Empiezo una nueva partida y elijo *Diseñar Raza*. Como características escojo Telepatía y un Gobierno Unificado, con esto se puede interpretar que mi raza está gobernada por una sola mente y que además posee poderes mentales. Como debilidad, puesto que estas dos características superan el máximo establecido, me decanto por una menor fuerza física. Tras unos minutos comprobando que la combinación resulta satisfactoria, guardo y apago.

HORA CUARTA

A las tres de la mañana un recurso que necesariamente ha de ser gestionado es el café. Otra tacita, algo de picar y enciendo el ordenador. En esta ocasión, junto al ratón coloco un bloc de notas y un boli. Mi intención es hacer una mapa o un escenario para algún juego. El que más preparado está para su modificación por parte del usuario es (como buen estratega siempre vuelvo a él) *Civilization II*; al menos hasta que salga su continuación, *Alpha Centauri*, que, a este respecto, ha prometido seguir en su misma línea. Así que voy directo al fichero *Rules.txt*, donde se encuentran las características de las unidades, el terreno, los avances científicos, los diferentes gobiernos y algunas de tipo general. Una buena idea sería adaptar este juego a la serie de James Bond. Creo diferentes tipos de espía, modifico los avances científicos para que versen sobre los inventos de Q y cambio el nombre de los imperios disponibles por el de las organizaciones de las películas. Todo esto es, de momento, sólo un plan; pero con una planificación adecuada y el tiempo necesario (esta noche no, desde luego) el proyecto terminará por salir a la luz.

HORA QUINTA

La pega que siempre encontraremos en un editor para un juego de estrategia por turnos es que nos exige una enorme cantidad de tiempo. Un editor para la estrategia en tiempo real suele ser menos exigente a este respecto (con gloriosas excepciones, como en *Starcrft*). Cojo de la estantería otro de mis programas favoritos: *Ages of the Empires*. Como sigo bajo los efectos de un impulso creativo, me dirijo directamente a su editor. En esta ocasión, para hacer un buen escenario creo que es especialmente importante una previa documentación para elaborarlo con cierta fidelidad histórica. Aunque, por otra parte, una de las opciones más conseguidas del juego es su generación de mapas aleatorios, y su consiguiente configuración. De modo que, jugando de esta manera, y teniendo en cuenta todo lo que se puede elegir, no hay dos partidas iguales. Teniendo en cuenta esto, a la hora de elaborar mi escenario me limitaré a unas cuantas directrices que luego puedan ser ampliamente modificables por el usuario: un terreno propicio para el enfrentamiento de grandes ejércitos, algún héroe y una montaña sagrada llena de runas.

HORA SEXTA

Es el momento de coger un poco de aquí y un poco de allá. Hay muchos mundos informáticos que requieren de mi presencia para encontrar cierta estabilidad (o perderla). Tengo cientos de partidas a medio terminar y sería aconsejable echarles un vistazo para llegar en su desarrollo a eso que en la lectura se llama "un punto y aparte".

En *X-Com Apocalypse*, vendo esto y robo aquello hasta poder construir el laboratorio que había planeado desde hace tanto. Lo pongo en funcionamiento y salvo la partida.

En *Dungeon Keeper*, termino de investigar todos los hechizos y salas en la biblioteca. Creo una prisión y una cámara de tortura, libro un combate (tan caótico como los que este juego nos tiene acostumbrado) y torturo a una pobre hada capturada. Venzo su resistencia al dolor y, en vez de información, consigo otro fantasma más para mi mazmorra. *Urban Assault* será la herramienta con la que descargue la adrenalina producida por mi anterior fracaso. Ya más relajado, echo una ojeada a *Star Wars Rebellion* (un programa tempranamente olvidado, con gráficos y tecnología pobre pero que termina por enganchar). Sólo me queda encontrar a Luke para ganar la partida a los mandos del Imperio. En Corouscant, la capital, donde tengo cinco cuarteles de entrenamiento, doy órdenes para la fabricación de robots sonda con los que cubrir toda la galaxia. Grabo y corto antes de saborear el resultado.

HORA SÉPTIMA

Heroes of Might&Magic III. Sin duda, es uno de esos programas que tienen la capacidad de fomentar la imaginación... hay tantos factores que tener en cuenta, tantos héroes, parajes, monstruos y ciudades que, necesariamente, el cerebro humano al relacionar todas estas variables inventa una historia que las sustente. Además, cada partida es diferente. En esta ocasión he decidido seguir los cómodos caminos de la magia. Ya tengo varias ciudades con las torres de sortilegios a su máximo nivel, ahora sólo falta que ese mago que tengo al otro extremo del mapa, ese que tantos artilugios y tan buenas dotes tiene para la magia, haga una ruta que pase por todas esas ciudades. Pero es un largo viaje que cruza gran parte del territorio enemigo. Tal vez sea aconsejable el entrenamiento de otro gran héroe que pueda apoyar a mi mago tácticamente en las zonas más peligrosas. Si no fueran las seis de la mañana, lo haría ahora mismo.

HORA OCTAVA

Hubiera querido pasarme por mi ciudad romana del juego *Caesar III*, para arreglar unas cuantas calles, desviar el acueducto, crear una zona para los patricios más exigentes y organizar un banquete para celebrar el fin de tales obras. Pero a estas horas uno está demasiado cansado para encarar tales responsabilidades. Doy por concluida mi sesión, no sin antes pensar en qué clase de ser acabaré convirtiéndome cuando por fin se empiecen a vender *Civilization: Call to Power, Alpha Centauri, Myth II, Homeworld, Battlecruiser 3000 A.D, Simcity 3000*, y un largo etcétera. De hecho, no acabo de pensar que esto del auge en los juegos de estrategia vaya en modo alguno a beneficiarme: mucha cafeína, los ojos llorosos, ojeras y una novia de juerga con sus amigas, es el precio por dominar un manojo de mundos. ✦





Correo del lector

Por último, comentáis que...

Todas las respuestas

La estrategia sigue siendo uno de los tipos de juego que más provoca que los nuestros lectores se comuniquen con nosotros. Probablemente porque los usuarios de arcades no tienen tiempo para poner la cabeza en algo más... También esta vez tenemos a algún curioso que pregunta por la esperada aparición de DIV 2.





diremos que Alpha Centaury será la secuela del propio Meier y su sello Firaxis y Civilization: Call to Power, la tercera parte que pondrá en circulación Activision. Respecto a Worms, su tercera parte es portada de este número, así que te remitimos al artículo correspondiente de esta revista.
Por último, gracias por halagar nuestra sección de niveles. El responsable de la misma estará muy orgulloso de ello. Sin embargo, es muy difícil incluir un juego completo de ese calibre. Habría que llegar a algún acuerdo con la compañía distribuidora, y eso es siempre arduo y trabajoso.









ESTRATEGAS

Hola, gameoveros.
Soy un asiduo lector de vuestra revista y un acérrimo amante de los videojuegos. Mis preferencias se inclinan hacia los programas de estrategia, y en este sentido tengo que decir un par de cosas de la revista. En primer lugar, debo decir que echo de menos la presencia de Juan De Miguel. No es que él tuviera mucho que decir, o mucho que decirme, en este sentido, pero su opinión estaba fuertemente marcada y, desde luego, era una opinión, al contrario que buena parte de las revistas del sector, que se limitan a comentar la existencia de los juegos. Así pues, un saludo y un recuerdo para De Miguel. Por otra parte, y sin salirme del campo de la estrategia, el sustituto espiritual de Juan De Miguel, aunque aún no ha llegado a calarme del todo, lo cierto es que tiene cierto empuje que, el tiempo lo dirá, quizá logre engancharme.
Bueno, quería preguntaros por un programa que hizo mella en mí, y del que hace mucho que no oigo nada. Se trata de *Master of Magic*, un clásico de la estrategia del que hace tiempo se dijo que iba a tener una segunda parte. Y todavía no ha aparecido nada. Quisiera saber también qué va a pasar con otras segundas partes que me interesan, como las continuaciones de *Civilization* y *Worms*. También quería hablaros de la sección de niveles de la revista. Me ha parecido una idea genial, porque somos muchos los que hemos creado cosas de este tipo y, la verdad, acaban por morirse de risa en casa. Supongo que habrá mucha gente interesada en eso. Sin embargo, ¿no podrías incluir algún juego completo que pudiera llevar niveles, aunque sea muy antiguo?

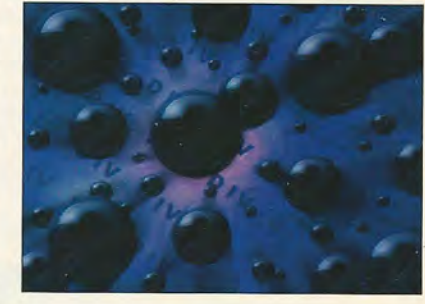
Tomás Jiménez Atienza

El programa que nos comentas no tuvo un excesivo eco dentro de nuestras fronteras, a pesar de tratarse de todo un clásico del género, como dices. Respecto a su segunda parte, es cierto que la habrá, aunque todavía se encuentra en desarrollo y por el momento no se sabe cuándo saldrá.
En cuanto a Civilization, lo cierto es que llevamos varios números dando pistas de las partes que va a haber. Una vez más,

¿DIV 2?

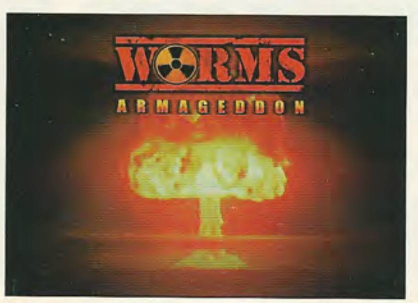
Hola,
Soy una amante de los videojuegos que lo "flipó" cuando apareció DIV. He estado enganchada al programa y he hecho unos cuantos juegos de andar por casa: matamarcianos, plataformas, etc. Para diciembre habían anunciado la aparición de la segunda edición del entorno, pero no salió. ¿Saldrá algún día? La verdad es que lo esperaba con muchas ganas, por aquello de las opciones 3D y toda la pesca.

Susana Sánchez



Por lo visto se precipitaron al anunciar la segunda parte para diciembre, pero al parecer ya tiene que estar a tu disposición en la calle. Lo de las opciones 3D es cierto, de modo que todos podremos hacer con facilidad nuestro propio Doom. Si tienes juegos acabados con DIV puedes enviarlos a la revista DIV Manía, en la que hay un concurso entre los programadores que utilicen esta herramienta de trabajo.





NO TE QUEDES FUERA DE JUEGO, SUSCRÍBETE

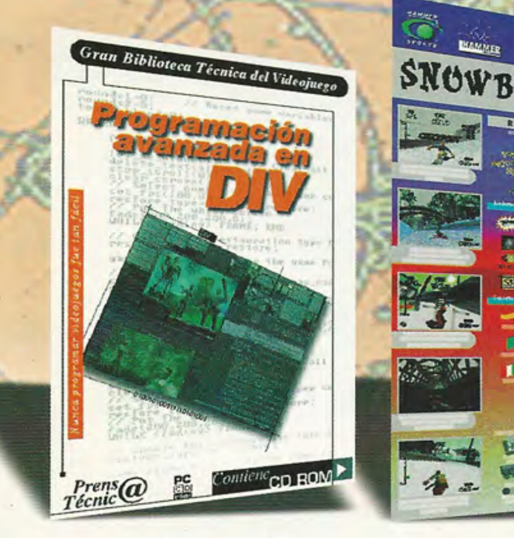
a Game Over

Si deseas estar en la vanguardia del mundo de la informática, suscribirse a GAME OVER es un primer paso acertado porque...

- *Porque ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (...sólo a veces lo consiguen).*
- *Porque sin lugar a dudas, encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos, que en otras publicaciones del sector.*
- *Porque es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.*
- *Porque sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.*
- *Porque en el CD-ROM incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.*
- *Porque Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.*
- *Porque si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso.*
- *Porque aparte del CD-ROM de regalo, mes a mes te sorprenderemos de alguna u otra manera.*
- *Porque aunque llueva, nieve o arrecie temporal, recibirás tu ejemplar de Game Over.*

Además el suscriptor tiene derecho a la siguiente oferta:

- **Con un año de suscripción (doce números) regalamos un producto a elegir entre...**
- **Con dos años de suscripción (veinticuatro números) regalamos dos productos a elegir entre...**



PROGRAMACIÓN AVANZADA EN DIV
Libro Programación



SNOW WAVE AVALANCHE
Juego de ordenador



THUNDER OFFSHORE
Juego de ordenador



Prensa Técnica se reserva el derecho de cambiar cualquiera de los regalos por otros de igual valor, en caso de agotar existencias.

King's Quest: Mask Of Eternity

King's Quest: Mask Of Eternity



MIG-29 Fulcrum

MIG-29 Fulcrum

PowerSlide

PowerSlide



Sin

Thief: The Dark Project

Thief: The Dark Project

Uprising 2

Uprising 2

DEMOS JUGABLES EN EL CD-ROM

THIEF: THE DARK PROJECT
KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY
MIG-29 FULCRUM
POWERSLIDE
UPRISING 2
LODE RUNNER 2
SIN

Niveles
Starcraft y Civilization 2
Modificaciones Civilization 2
Editor de terrenos Caesar 3

Browsers
Netscape Communicator 4.08
Internet Explorer 4.01

Drivers
DirectX 6.0

Visualizadores
ACDSee 2.3.
Paint Shop Pro 5.01
Sea Grafichs Viewer 1.3
Graphics Workshop

Antivirus
Anyware para Windows
VirusScan McAfee 3.1.8

Lector de ficheros
Acrobat Reader 3.0.

Compresor
WinZip 7

Sonido
Cool Edit 96

Game Developer
Curso de Animación

PC CD rom
Game Over
NÚMERO 16
DEPÓSITO LEGAL
M-34090-1997
Prens@ Técnic@

DEMOS EN EL CD
• THIEF • MIG-29 • POWERSLIDE • SIN
UPRISING 2 • LODE RUNNER 2
K. Q.: MASK OF ETERNITY

Niveles
Starcraft y Civilization 2
Modificaciones Civilization 2
Editor de terrenos Caesar 3

Browsers
Netscape Communicator 4.08, Internet Explorer 4.01

Drivers
DirectX 6.0

Visualizadores
ACDSee 2.3.
Paint Shop Pro 5.01
Sea Grafichs Viewer 1.3
Graphics Workshop

Antivirus
Anyware para Windows
VirusScan McAfee 3.1.8

Lector de ficheros
Acrobat Reader 3.0

Compresor
WinZip 7

Sonido
Cool Edit 96

Game Developer
Curso de Animación